LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

# SUPER CONSOLE

## RECENSIONI

F1 2001
City Crisis
NHL 2002
Extreme G3
Project Eden
Paris-Dakar Rally
Madden NFL 2002
Twisted Metal Black
This is Football 2002
X-Men Mutant Academy 2
Thanderhawk: Op. Phoenix
Dave Mirra Freestyle BMX 2

## Devil May Cry

Wooohoo! Slow down babe!

## ANTEPRIME

Rez
Burnout
Top Gun
Airblade
Dropship
MotoGP 2
WRC 2001
Splashdown
Ace Combat 4
Soldier of Fortune
Pro Evolution Soccer

## Baldur's Gate Dark Alliance

Quando Diablo incontra Dungeons&Dragons... su PlayStation2


85
OTTOBRE 2001
Gruppo Editoriale FUTURA
ISSN 1126-3652
9 771126 365007 10085
Lire 7.900
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano



WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
**0536/88.33.51** o allo
**0522/40.60.68** oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

WORLD GAMES

CONTATTATECI PER TITOLI NON IN LISTINO !!!

**PLAYSTATION 2**

| | | |
|---|---|---|
| 007 THE W. IS NOT ENOUGH | PAL | 119000 |
| 24 ORE LE MANS | PAL | 109000 |
| 7 BLADES | PAL | 109000 |
| ALONE IN THE DARK 4 | PAL | 119000 |
| AQUA AQUA WETRIX 2 | PAL | 89000 |
| ARMORED CORE 2 | PAL | 109000 |
| COMMANDOS 2 | PAL | 119000 |
| CRAZY TAXI | PAL | 109000 |
| DARK CLOUD | PAL | 109000 |
| DEAD OR ALIVE 2 | PAL | 109000 |
| DINASTY WARRIORS | PAL | 99000 |
| ESPN NBA 2 NIGHT | PAL | 109000 |
| ESPN X SNOWBOARDING | PAL | 109000 |
| ETERNAL RING | PAL | 109000 |
| EVERGRACE | PAL | 109000 |
| EXTERMINATION | PAL | 109000 |
| FANTAVISION | PAL | 89000 |
| FIFA 2001 | PAL | 109000 |
| FORMULA 1 2000 | PAL | 109000 |
| FORMULA 1 RACING | PAL | 79000 |
| FORMULA ONE 2001 | PAL | 109000 |
| GRAN TURISMO 3 | PAL | 109000 |
| GUNGRIFFON BLAZE | PAL | 109000 |
| GUNSLINGER | PAL | 109000 |
| IL LIBRO DELLA GIUNGLA | PAL | 109000 |
| INT. TRACK'N FIELD 2000 | PAL | 109000 |
| INT.SUPERSTAR SOCCER | PAL | 109000 |
| KESSEN | PAL | 119000 |
| KLONOA 2 | PAL | 109000 |
| KNOCKOUT KINGS 2001 | PAL | 99000 |
| MADDEN 2002 | PAL | 119000 |
| MDK 2 | PAL | 109000 |
| MIDNIGHT CLUB STR. RAC. | PAL | 109000 |
| MOTO GP | PAL | 109000 |
| NBA LIVE 2001 | PAL | 99000 |
| ONI | PAL | 109000 |
| ONIMUSHA | PAL | 119000 |
| OPERATION WIN BACK | PAL | 109000 |
| ORPHEN | PAL | 109000 |
| PAPERINO | PAL | 109000 |
| PARIS-DAKAR RALLY | PAL | 119000 |
| RAYMAN 2 REVOLUTION | PAL | 109000 |
| READY 2 RUMBLE - ROUND 2 | PAL | 89000 |
| RED FACTION | PAL | 119000 |
| R. EVIL CODE VERONICA | PAL | 119000 |
| RIDGE RACER V | PAL | 109000 |
| RUGBY 2002 | PAL | 119000 |
| RUNE:VIKING WARLORD | PAL | 109000 |
| SHADOW MAN 2 | PAL | 119000 |
| SHADOW OF THE MEMO. | PAL | 109000 |
| SILENT SCOPE | PAL | 109000 |
| SKY ODYSSEY | PAL | 109000 |
| SMUGGLER'S RUN | PAL | 99000 |
| SOUL REAVER 2 | PAL | 119000 |
| SSX | PAL | 119000 |
| STREET FIGHTER EX 3 | PAL | 109000 |
| SUMMONER | PAL | 109000 |
| SUPER BUST A MOVE | PAL | 89000 |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT | PAL | 109000 |
| THE BOUNCER | PAL | 109000 |
| THEME PARK WORLD | PAL | 109000 |
| THIS IS FOOTBALL 2 | PAL | 109000 |
| TIME SPLITTERS | PAL | 109000 |
| TOKIO XTR. RACER:ZERO | PAL | 109000 |
| TOP GEAR DARE DEVIL | PAL | 109000 |
| TOP GUN INTERN. AC. | PAL | 109000 |
| UEFA CHALLENGE | PAL | 109000 |
| UNREAL TOURNAMENT | PAL | 109000 |
| WACKY RACES | PAL | 109000 |
| WARRIOR OF MIGHT & MAGIC | PAL | 109000 |
| WILD WILD RACING | PAL | 109000 |
| X-SQUAD | PAL | 109000 |
| Z.O.E. | PAL | 109000 |

**DREAMCAST**

| | | |
|---|---|---|
| 4 WHEEL THUNDER | USA | 39000 |
| CARRIER | PAL | 99000 |
| COMMANDOS 2 | PAL | 99000 |
| CONFIDENTIAL MISSION | PAL | 99000 |
| CRAZY TAXI | PAL | 79000 |
| CRAZY TAXI 2 | PAL | 99000 |
| DEADLY SKIES | PAL | 49000 |
| DINOSAURS | PAL | 49000 |
| DRAGONS BLOOD | PAL | 39000 |
| EVIL DEAD | PAL | 99000 |
| FERRARI 355 | PAL | 89000 |
| FIGHTING VIPERS 2 | PAL | 99000 |
| FORMULA 1 WORLD GP 2 | PAL | 99000 |
| GRANDIA II | PAL | 99000 |
| INCOMING | PAL | 29000 |
| LAST BLADE FINAL | JAP | 79000 |
| MARVEL VS CAPCOM 2 | PAL | 99000 |
| METROPOLIS | PAL | 89000 |
| NOMAD SOUL | PAL | 29000 |
| PAPERINO | PAL | 49000 |
| PLASMA SWORD | PAL | 39000 |
| POD 2 | PAL | 29000 |
| POWER STONE 2 | PAL | 79000 |
| QUAKE 3 ARENA | PAL | 89000 |
| RESIDENT EVIL 3 | PAL | 49000 |
| RIVAL SCHOOL 2 | PAL | 99000 |
| SEGA GT | PAL | 79000 |
| SEGA RALLY 2 | PAL | 59000 |
| SHENMUE | PAL | 89000 |
| SILENT SCOPE | PAL | 89000 |
| SILVER | PAL | 69000 |
| SKIES OF ARCADIA | PAL | 99000 |
| SNK VS CAPCOM | PAL | 89000 |
| SOLDIER OF FORTUNE | PAL | 99000 |
| SONIC ADVENTURE 2 | PAL | 99000 |
| SOUL CALIBUR | PAL | 69000 |
| SOUL REAVER | PAL | 49000 |
| SOUL REAVER 2 | PAL | 99000 |
| STUNT GP | PAL | 99000 |
| SUPER RUNABOUT 2 | PAL | 49000 |
| SUPERCROSS 2000 | PAL | 39000 |
| TOMB RAIDER 4 | PAL | 39000 |
| TOMB RAIDER CHR. | PAL | 49000 |
| TONY HAWK'S SKATEB. 2 | PAL | 49000 |
| UEFA STRIKER | PAL | 29000 |
| VANISHING POINT | PAL | 89000 |
| VIRTUA ATHLETE 2K | JAP | 29000 |
| V-RALLY 2 | PAL | 49000 |
| V-TENNIS | PAL | 89000 |
| WF ATTITUDE | PAL | 29000 |

**GAME BOY ADVANCE**

| | | |
|---|---|---|
| GAME BOY ADVANCE | PAL | 269000 |
| ARMY MAN ADVANCE | PAL | 109000 |
| CASTELVANIA: | | |
| CIRCLE OF THE MOON | PAL | 109000 |
| EARTHWORM JIM | PAL | 109000 |
| F-ZERO MAX. VELOCITY | PAL | 99000 |
| GT ADV. CHAMP. RACING | PAL | 109000 |
| IRIDION 3D | PAL | 109000 |
| KONAMI KRAZY RACERS | PAL | 109000 |
| MARIO KART SUP. CIRCUIT | PAL | 109000 |
| MEGAMAN BATTLE NET | PAL | 109000 |
| PACMAN COLLECTION | PAL | 109000 |
| PITFALL | PAL | 109000 |
| RAYMAN ADVANCE | PAL | 109000 |
| SUPER MARIO ADVANCE | PAL | 99000 |
| TONY HAWK PRO SKATER 2 | PAL | 109000 |
| TOP GEAR GT ADVANCE | PAL | 109000 |
| WARIO LAND ADVANCE | USA | 149000 |

**PLAYSTATION**

| | | |
|---|---|---|
| 007 RACING | PAL | 59000 |
| ALONE IN THE DARK 4 | PAL | 89000 |
| BEATMANIA + CONTROL. | PAL | 59000 |
| BLACK & WHITE | PAL | 89000 |
| BLADE | PAL | 79000 |
| C-12 | PAL | 79000 |
| CASTELVANIA CHRONICLES | PAL | 89000 |
| CHAMP. MOTOCROSS 2001 | PAL | 89000 |
| CRASH BASH | PAL | 79000 |
| DIGIMON WORLD | PAL | 89000 |
| DUNE | PAL | 49000 |
| ETERNAL EYES | PAL | 39000 |
| EURO 2000 | PAL | 29000 |
| EUROPEAN SOC. LEAGUE | PAL | 69000 |
| FAM. GAMES COMP. 20 1N 1 | PAL | 59000 |
| FINAL FANTASY IX | PAL | 119000 |
| FORD RACING | PAL | 59000 |
| FORMULA 1 99 | PAL | 29000 |
| FORMULA ONE 2001 | PAL | 79000 |
| GALAGA | PAL | 49000 |
| GTA 2 | PAL | 59000 |
| INSPECTOR GADGET | PAL | 59000 |
| ISS PRO EVOLUTION 2 | PAL | 95000 |
| KOUDELKA | PAL | 29000 |
| MEDIEVIL 2 | PAL | 49000 |
| MIDNIGHT IN LAS VEGAS | PAL | 49000 |
| NBA HOOPZ | PAL | 89000 |
| SPEC OPS 2 | PAL | 39000 |
| SPIDERMAN | PAL | 59000 |
| SPIDERMAN 2 ENTER ELEC. | PAL | 99000 |
| SPYRO 3 | PAL | 49000 |
| TENCHU 2 | PAL | 89000 |
| TIME CRISIS PROJ. TITAN | PAL | 79000 |
| TOMB RAIDER CHR. | PAL | 89000 |
| X-MEN MUTANT ACADEMY 2 | PAL | 99000 |
| YATTAMEN TIME BOKAN | PAL | 89000 |

**GAME CUBE**

| | | |
|---|---|---|
| GAME CUBE | JAP | TELEF. |
| DONKEY KONG RACING | JAP | TELEF. |
| LUIGI'S MANSION | JAP | TELEF. |
| PIKMIN | JAP | TELEF. |
| STAR FOX ADVENTURE | JAP | TELEF. |
| STAR WARS ROUGUE 2 | JAP | TELEF. |
| SUP. SMASH BROS MELEE | JAP | TELEF. |
| WAVE RACE BLUE STORM | JAP | TELEF. |

PER TITOLI NON IN LISTINO, AGGIORNAMENTI PREZZI, E NOVITA' IN ARRIVO VAI SU

WWW.WORLDGAMESONLINE.COM

TROVERAI TUTTI I TITOLI DISPONIBILI IN TEMPO REALE E LE DATE DI USCITA DEI TITOLI PIU' IMPORTANTI

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

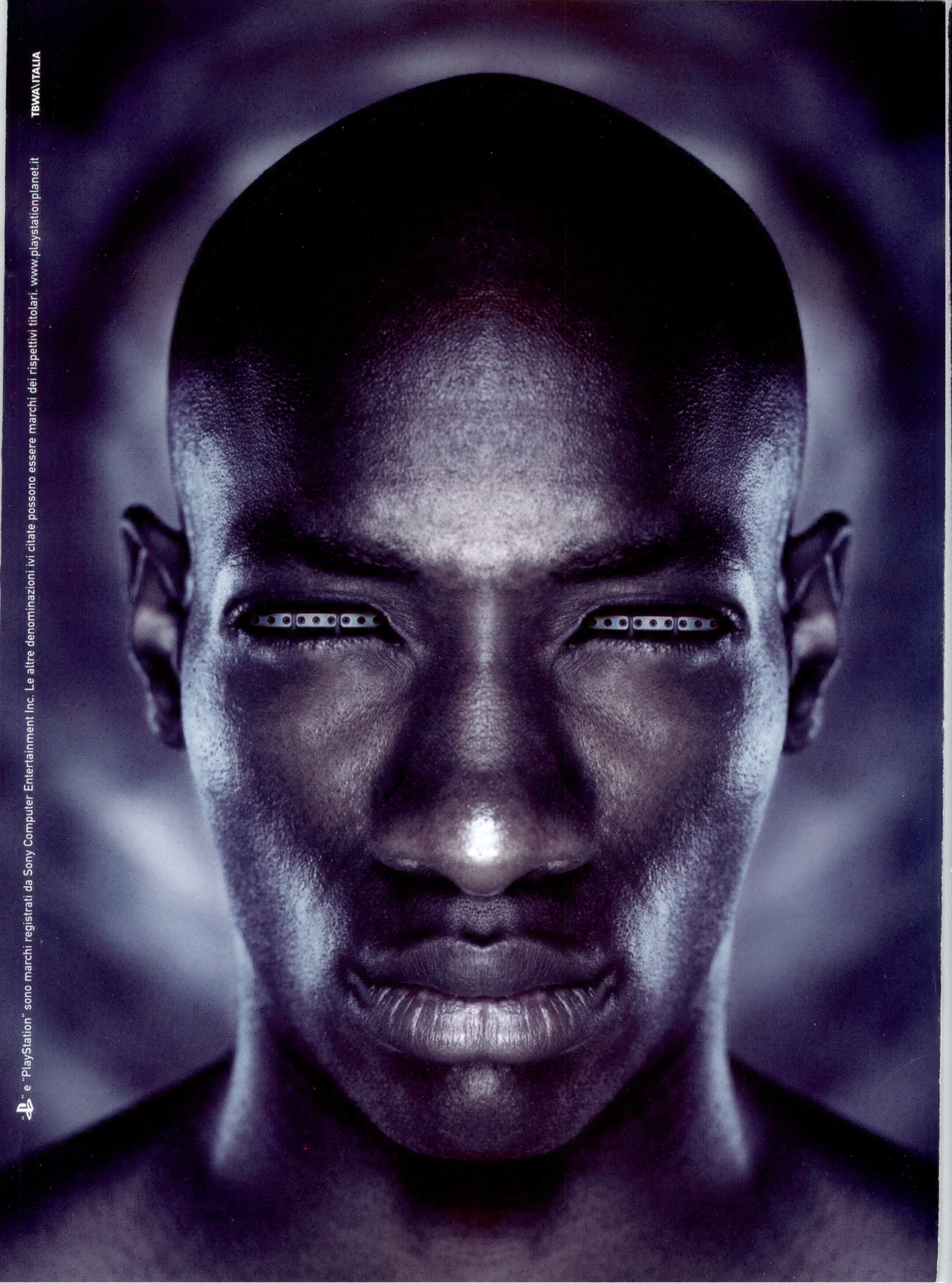
VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA



e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationplanet.it

TBWA\ITALIA

Pad. 23, Smau 2001.

Reset your mind and play new games.

PlayStation 2

PlayStation. PlayStation.2

# (punto.web)

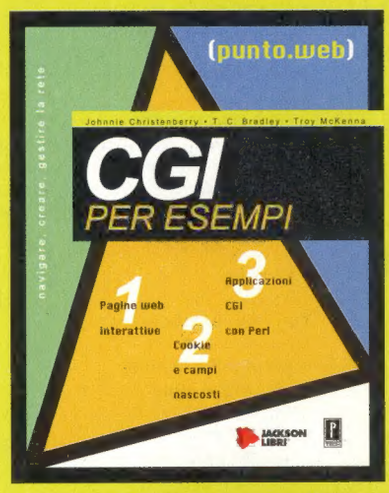
Navigare, creare, gestire la rete

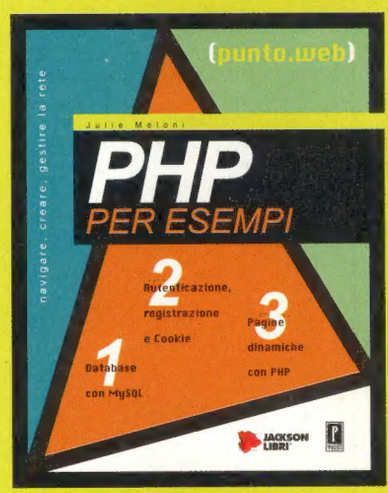
## Entra in rete da **protagonista.**

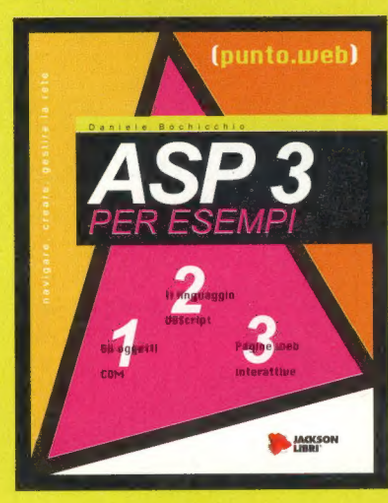
**Punto.web** è la collana di Jackson Libri che ti permette di creare il tuo primo sito Internet, di arricchirlo con soluzioni sempre nuove, di gestirlo, di navigare in rete con tutte le conoscenze necessarie. Dalla grafica elementare a quella più sofisticata, dalla privacy alla sicurezza, i libri di **Punto.web** sono perfetti per il principiante che vuole diventare in breve tempo un utente evoluto di Internet. La rete ti aspetta, entraci con Jackson Libri.

JACKSON LIBRI

www.jacksonlibri.it




IL TUO PRIMO **SITO**
*Steve Callihan*
Codice 2589 Pag.352 > L. 49.000 € 25,31 < Contiene CD-ROM

Perché perdere tempo a leggere noiosi manuali teorici sul linguaggio HTML quando è possibile impiegarlo per creare pagine Web veramente uniche e interattive? Grazie ai consigli di chi lavora da anni con Internet, scoprirete che creare pagine Web non è così complicato come potevate pensare. Ricco di istruzioni facili da seguire, questo manuale propone molti esempi di facile visualizzazione per scoprire il linguaggio HTML e la grafica Web ed essere immediatamente operativi. Il risultato è un approccio pratico che non ha riscontro in altre pubblicazioni.

**CGI** PER ESEMPI
*J. Christenberry, T.C. Bradley, T. McKenna*
Codice 2591 Pag.448 > L. 49.000 € 25,31 < Contiene CD-ROM

Apprendere i fondamenti del CGI diventa semplice e veloce con l'aiuto di questo manuale ricco di istruzioni facili da seguire che propone molti esempi di immediata visualizzazione per essere immediatamente operativi. Tra gli argomenti trattati: preparare le pagine Web per CGI; realizzare la vostra prima applicazione CGI con Perl; creare, memorizzare e usare una subroutine; acquisire dati dei visitatori usando campi nascosti e cookie; controllare le operazioni su file e directory.

**PHP** PER ESEMPI
*Julie Meloni*
Codice 2590 Pag. 416 > L. 49.000 € 25,31 < Contiene CD-ROM

Questo libro, ricco di istruzioni facili da seguire, propone molti esempi di immediata visualizzazione per scoprire PHP ed essere immediatamente operativi. Tra gli argomenti trattati: installare e configurare MySQL, Apache e PHP 4; utilizzare PHP per completare pagine HTML; mostrare contenuti dinamici e mandare e-mail; lavorare con i database grazie a MySQL e utilizzare i cookies.

**ASP 3** PER ESEMPI
*Daniele Bochicchio*
Codice 2604 Pag. 320 > L. 39.000 € 20,14 < Contiene CD-ROM

Imparate a risparmiare tempo e fatica usando le Active Server Pages per realizzare velocemente pagine Web di incredibile potenza e versatilità. Questo libro, ricco di istruzioni facili da seguire, propone molti esempi di immediata visualizzazione per scoprire ASP. Inoltre questo manuale vi insegnerà a: creare script che integrano le funzionalità dell'HTML; utilizzare i vari oggetti built-in; spedire e-mail da pagine Internet; gestire il File System; ASP e database.

www.jacksonlibri.it

# in questo **numero** 85


SUPER CONSOLE

**DIRETTORE ED EDITORE**
Paolo Reina
**DIRETTORE**
Massimiliano Anticoli
**CONSULENZA EDITORIALE**
Simone Crosignani
**CONSULENZA TECNICA**
Marcello Cangialosi
**REDAZIONE**
Paolo Cardillo
**GRAFICA E IMPAGINAZIONE**
Stefano Zurlini
**UFFICIO TRAFFICO**
Barbara Varisco
**HANNO COLLABORATO:**
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Sergio Cangialosi, Paolo Cardillo, Diego Cortese, Ivan Fulco, Erik Pede, Marco Ravetto, Massimo Rovatti, Stefano Russo e Primoz Skulj

**Gruppo Editoriale Futura S.P.A.**
**PRESIDENTE**
Paolo Reina
**DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI**
Nicola Corricelli
**DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI**
Manuel Minati
**DIRETTORE PRODUZIONE**
Claudio Parmiani
**PUBBLICITÀ**
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
**SEDE LEGALE**
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
**REDAZIONE**
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.900. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

**ABBONAMENTI**
Gruppo Futura S.p.A. c/o Freepping s.r.l.
Via Volturno 10/12
50019 Osmannoro - Sesto Fiorentino (FI)
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
Fax: 055/3204290
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
**STAMPA**
Tiber - Brescia
**FOTOLITO**
DTP - Bresso (MI)
**DISTRIBUZIONE**
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

Baldur's Gate Dark Alliance 018

Dropship 020

Burnout 028

Airblade 032

Pro Evolution Soccer 036

Devil May Cry 046

Project Eden 050

Twisted Metal Black 056

This Is Football 2002 066

Thunderhawk 052

## ANTEPRIME


022 Ace Combat 4
025 Agent Under Fire
032 AirBlade
018 Baldur's Gate Dark Alliance
026 Batman Vengeance
028 Burnout
045 Drakan: The Ancients' Gates
020 Dropship
045 Eve of Extinction
034 FIFA 2002
039 GTC Africa
042 Jak and Daxter
041 Jet Sky Riders
038 MotoGP2
035 Motor Mayhem
036 Pro Evolution Soccer
044 Project Zero
033 Rez
043 Sega Sports NBA 2K2
043 Sega Sports NFL 2K2
027 Silent Scope 2
024 Soldier Of Fortune – Gold Edition
031 Splashdown
040 Stuntman
044 Time Crisis 2
039 TOCA Race Driver
023 Top Gun: Combat Zones
041 WipEout Fusion
030 World Rally Championship 2001


## RECENSIONI


054 City Crisis
064 Dave Mirra Freestyle BMX 2
046 Devil May Cry
060 F1 2001
069 Madden NFL 2002
068 NHL 2002
062 Paris-Dakar Rally
050 Project Eden
075 Roswell Conspiracies
072 The Italian Job
066 This Is Football 2002
052 Thunderhawk Operation Phoenix
074 Tin Tin: Destinazione Avventura
056 Twisted Metal Black
058 XGIII – Extreme G Racing
070 X-Men Mutant Academy 2


## RUBRICHE


006 PlayWorld
012 The Game Is Served
076 PlayGround
080 PlayFAQ
081 Game Development
082 PlayVideo
084 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
094 SuperTrix
096 MBF Today
098 Primo Piede

The Game Is Served 012

# EDITORIALE

Sono lì che navigo in assetto da cazzeggio - gambe distese in avanti, sedere rigorosamente sul bordo della sedia, due dita abbandonate sul mouse - l'11 settembre 2001 alle 15 circa. Scorro le news che da stamattina campeggiano stantie in Rete. Faccio un salto su un newsgroup americano. Di videogiochi ovviamente. E leggo di un'esplosione al World Trade Center di New York. Sul newsgroup di videogiochi ovviamente. *"Idiota,"* penso. *"Pur di postare qualcosa si inventano di tutto."* Qualcuno gli dà corda, vedo. Risponde dicendo di aver visto l'esplosione mentre era sul pullman. *"Sto assistendo alla nascita di un thread di deliri,"* penso. *"Pur di ammazzare il tempo cosa non s'inventano¿"* Ciononostante seguo l'avvicendarsi di altri messaggi senza che nessuno intervenga in difesa del buon gusto e dell'off topic. *"Stai a vedere che non è uno scherzo,"* penso. E mi informo. Due minuti dopo sono davanti alla tele. Ci sono tutti: Mentana (che è allarmato anche quando annuncia le previsioni del tempo, quindi non mi fa impressione), Fede (che gode perché è stato il primo. Questo mi fa impressione), Rai Uno, Rai Due, Rai Tre. Reti unificate sulla CNN: il WTC, le torri gemelle, centrate in pieno da due voli di linea pilotati da terroristi kamikaze. Dico, *"cosa?"*

...
*(senza parole)*
...
*(inebetito)*
...

Mentana strilla. *"E stai calmo!"* penso. Hanno colpito anche a Washington DC. Un altro aereo di linea ha sventrato un lato del Pentagono. Mi si ghiaccia il sangue nelle vene. Letteralmente. Quando piego il braccio sento schioccare qualcosa dentro. *"Sarò stato troppo tempo in assetto da cazzeggio"* penso. Almeno un altro aereo sarebbe in volo verso una destinazione sconosciuta. Precipita in Pennsylvania poco dopo. Pare siano stati i passeggeri a fermare gli attentatori. Crollano le due torri, prima la South e poi la North. O viceversa, non fa molta differenza ormai. Le vedo collassare in diretta. IN DIRETTA! DA NEW YORK! LA-FINE-DEL-MONDO! Roba che neanche Tom Clancy sotto trip si sarebbe immaginato. Dico, *"ma che succede?"*
Sono cavoli, ecco che succede. Qui scoppia il pa-ta-trak, ecco che succede. Chiunque sia stato ha scelto di attaccare il paese sbagliato, nel momento sbagliato, con a capo il Presidente sbagliato (non è mia, ma condivido). "It's war?" Si chiedono le copertine dei quotidiani americani. Ma come "war"?

- **Metal Gear Solid 2** non viene rinviato in America, ma subisce un taglio da qualche parte nel suo misterioso sviluppo narrativo. Konami sembra comunque intenzionata ad anticiparne il lancio in Giappone (non sia mai che in America venda male).
- Sony posticipa **Dropship** e **Twisted Metal Black** in Europa in segno di rispetto.
- **Microsoft Flight Simulator** viene tolto dagli scaffali dei negozi Virgin. La versione 2002 verrà aggiornata.
- Ventiquattro ore dopo l'attacco al WTC, Electronic Arts sospende il gioco di cospirazione online **Majestic**.
- Sempre EA crea al volo una nuova confezione di **C&C: Red Alert 2**. Quella precedente raffigurava ben noti monumenti americani nel bel mezzo di una guerra termonucleareglobale. I rivenditori sono invitati a scambiare il vecchio per il nuovo.
- Namco annuncia la sospensione degli spot televisivi di **Ace Combat 4** in Giappone.
- **Propeller Arena** (Dreamcast, Sega), rinviato perché si pilotano aerei da combattimento ed alcuni depravati potrebbero divertirsi a ricreare i tragici eventi di NY.
- Ubi Soft discute con se stessa sull'eventualità di congelare la commercializzazione dei prossimi titoli ispirati alla letteratura di Tom Clancy.
- Bizarre Creation discute con Microsoft sulle ripercussioni dell'accaduto su **Project Gotham** (c'è una "riproduzione fedele" di un tratto di New York con WTC in vista. Non è il caso).
- Qualcuno ha annunciato una versione abusiva di **Deer Hunter** intitolata provvisoriamente *"Bin Laden: Dead or Alive"*. Al posto del cervo c'è la quella faccia di cervo dell'afgano.

Doug Lowestein si chiede se eventi come questo avranno qualche impatto sullo sviluppo dei contenuti dei giochini. Altro che se ce l'avranno. I mercati finanziari sono collassati. Cioè, di più di quanto non lo fossero prima. Il NASDAQ – ovviamente – prima di tutto. Nintendo, Sony, Microsoft. Tutti perdono. Per Sony ultimamente è tradizione. Ma non per Nintendo che perde addirittura l'8% circa. E non è solo colpa del lancio "low-key" di GameCube. Dicono che GameCube abbia venduto poco perché i giapponesi sono scossi dagli avvenimenti di NY e WDC. C'erano anche americani in fila ad Akihabara, faccio notare.

Buona lettura,

marcello**cangialosi**

Nel suo piccolo la redazione di **Super Console** vorrebbe dedicare questo numero alle vittime degli attentati terroristici di New York e Washington DC. E a Ferruccio Amendola (indimenticabile).

# >Playworld

Digital Entertainment News

**Feedback**: cangialosi@tin.it

## PS2 **online:** ci siamo (quasi)

Sony Europe comincia la sperimentazione in Europa in vista del lancio definitivo del servizio nel 2002.

Nei mesi di novembre e dicembre Sony, in collaborazione con la britannica Telewest (società di comunicazione a banda larga già fornitrice di servizi via cavo), condurrà i primi test europei sull'impiego online di PS2, per poi sbrigliare l'attesa combo HDD/Network Adapter l'anno prossimo nella speranza che il mercato e l'industria sappiano raccoglierne i frutti. Gli utenti che parteciperanno alla sperimentazione dovranno interfacciare il sistema Sony via Ethernet con un set-top box di Telewest agganciato alla rete, al resto ci penserà il monolito. L'annuncio viene dall'evangelista in persona, Phil Harrison, attuale VP dello Sviluppo per SCEE, il quale ha inoltre rilasciato interessanti dichiarazioni in merito a futuri upgrade dell'HDD e alle strategie di vendita del medesimo. *"L'hard disk avrà in principio una capienza di 40GB che potrà però aumentare col tempo,"* dice Harrison. *"Sebbene l'HDD venga già venduto in Giappone attraverso il sistema delle prenotazioni, sarà di fatto disponibile al grande pubblico solo l'anno prossimo. L'hard disk potrebbe far parte di un bundle comprensivo della sottoscrizione ai servizi online."* Come di consueto, Harrison lascia spazio all'immaginazione senza specificare se l'HDD verrà "regalato" a chi si abbona al servizio o se sia l'abbonamento stesso ad essere compreso nel prezzo dell'HDD (probabilmente alto considerando quello imposto in Giappone).

Harrison ha accennato inoltre a quali potrebbero essere le modalità con cui l'utenza PS2 potrà accedere alla Rete: *"Per noi, la connettività di PS2 si basa sul concetto di 'Plug and Play gaming' e non accesso al web."* Una dichiarazione bizzarra alla luce dell'accordo stretto con AOL e soprattutto con Sun per l'impiego di una versione ottimizzata del suo Netscape Navigator. E' comunque chiara la volontà di Sony di rendere l'uso della Rete il più semplice e indolore possibile per le masse nonché adatto alla fruizione su un comune televisore piuttosto che su un monitor, e magari senza richiedere necessariamente l'ausilio della tastiera, ma piuttosto di un sistema di riconoscimento vocale. Ad ogni modo, è certo che il futuro di PS2 online sia strettamente collegato ai tempi di diffusione delle reti a banda larga, su cui Harrison ha qualcosa da dire: *"Credo che la connessione via cavo sia una buona soluzione nel breve periodo mentre quella via fibre ottiche lo sarà nel lungo periodo. Direi che ci vorranno circa 5 anni finché si arrivi a questo."*

Per quanto riguarda in rapporto con le terze parti che vorranno trarre beneficio dalla rete di PS2, Harrison ha assicurato loro totale autonomia. Nessuna softco sarà vincolata ai server Sony e ciascuna di esse potrà allestirne e gestirne di propri offrendo così prodotti e servizi online direttamente "dal produttore al consumatore".

Restando in ambito online, ma passando dal cavo all'etere, diamo una aggiornamento sugli sviluppi della tecnologia di connessione fra PS2 e telefonini. Sony e Vodafone stanno lavorando insieme alla stesura delle specifiche base in virtù delle quali sarà possibile far comunicare PS2 attraverso la prossima generazione di apparecchi cellulari (G3). Nei laboratori societari, dice Harrison, PS2 sarebbe già stata interfacciata con successo ad un telefono GPRS. E la ricerca continua...

## **Electronic Arts** porta il **DTS** nei videogiochi

Electronic Arts ha annunciato di essere venuta a capo di una tecnologia che permette il supporto del sistema audio digitale surround DTS (una sorta di evoluzione del Dolby Digital) nei videogiochi, o più precisamente, nella loro parte interattiva. Com'è noto, l'impiego del sonoro digitale è stato fino ad oggi sfruttato per arricchire esclusivamente le scene di intermezzo in CG (ad esempio in **The Bouncer** di Squaresoft/Dream Factory) lasciando che il tradizionale audio stereo analogico si occupasse di dar voce al gioco in sé. Nei prossimi giochi prodotti da EA, invece, il DTS verrà sfruttato in-game dando la possibilità agli utenti provvisti di impianto Home Theater DTS-compatibile di apprezzare il cristallino audio digitale multicanale nel corso dell'intera esperienza ludica. Mica male. **NHL 2002** ed **SSX Tricky** saranno i primi giochi a sfruttare questa tecnologia. Murray Allen, Vice Presidente della Post-Produzione di EA, ha così commentato l'annuncio: *"Siamo fieri di essere riusciti a sviluppare una tecnologia che ci permetterà di introdurre nei nostri giochi il formato leader nei sistemi audio. L'arricchimento dell'esperienza sonora porta la parte audio del gioco ai livelli di quella grafica per offrire insieme un'esperienza ludica totalmente immersiva"*. Non è chiaro al momento se l'impiego della tecnologia DTS comporti automaticamente il supporto del più diffuso Dolby Digital, ma è quanto meno confortante sapere che PlayStation2 sia in grado di gestirlo, non credete? Per maggiori informazioni sulla tecnologia DTS visitate il sito www.dtsonline.com.

DIGITAL dts SURROUND

## *micro***NEWS**

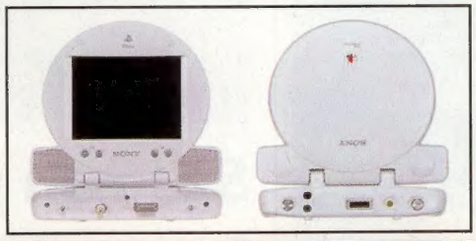
- Namco ha annunciato lo sviluppo del coin-op **Smash Court Professional Tournament** per System 246. A differenza delle passate edizioni della serie (si ricordino l'ottimo **Smash Court Tennis** per PSone, e relativo seguito), lo stile grafico super deformed verrà abbandonato in favore di un look più adulto e verosimigliante (alla **Virtua Tennis** per intenderci). In arrivo a novembre nelle sale giochi nipponiche, **SCPT** verrà (è stato) presentato a fine settembre, durante l'AM Show. Maggiori info il mese prossimo.
- Come prevedibile Capcom ha confermato la versione PS2 del coin-op **Gun Survivor 2: Biohazard Code Veronica**. L'edizione domestica dello sparatutto basato su tecnologia System 246 offrirà inedite missioni e modalità di gioco (note come "defeat the boss & escape", "defeat all enemies" e "collect all jewels in the stage") e sarà compatibile con la nuova GunCon2 di Namco. In uscita a novembre in Giappone a 6.800 yen, **Gun Survivor 2** sarà anche disponibile in bundle con la lightgun al prezzo di 9.800 yen.
- Namco ha fissato per il 6 dicembre il lancio di Giappone dell'edizione PS2 dello sparatutto con light gun **Vampire Night**. Le differenze sostanziali rispetto al coin-op (sviluppato da WOW Entertainment su scheda System246) riguardano le modalità di gioco. La versione domestica di **Vampire Night** conterrà infatti un Original Mode in cui il giocatore è chiamato a soddisfare le richieste degli abitanti del villaggio in cambio di bonus vari. **Vampire Night** verrà venduto sprovvisto di GunCon2 a 6.800 yen.
- E' prevista per gennaio la commercializzazione negli Stati Uniti del best seller Squaresoft **Final Fantasy X** (2.5 milioni di unità vendute in Giappone). Come di consueto, un muro d'indifferenza ed omertà impedisce di stabilire la release europea dell'atteso RPG.
- Squaresoft ha annunciato che il portale PlayOnline supporterà le connessioni ADSL e che potrà essere raggiunto attraverso le linee broadband gestite dalla maggior parte degli ISP nipponici come NTT, Yahoo! BB, ACCA Network ed eAccess. Il software di navigazione all'interno di PlayOnline includerà inoltre il supporto dei modem USB ADSL Aterm di NEC e INS di NTT che potranno essere collegati direttamente alla console Sony senza l'apposito network adapter.
- From Software ha annunciato lo sviluppo di tre nuovi progetti per PlayStation2, nella fattispecie il mech simulator **Armored Core 3** (uscita: estate 2002), l'RPG 3D **Shadow Tower Abyss** (uscita: primavera 2002) e l'action RPG **Code: Inferno** (uscita: sconosciuta).
- La prossima edizione dell'Electronic Entertainment Expo avrà luogo nel tradizionale Convention Center di Los Angeles dal 22 al 24 maggio 2002, in pratica da mercoledì a giovedì laddove solitamente si svolgeva a cavallo fra il venerdì e la domenica. L'anticipo è stato deciso per evitare che la tre giorni fieristica ricadesse nel week end del Memorial Day e per consentire agli espositori di risparmiare un bel po' di soldi. Nei giorni feriali, infatti, gli addetti ai servizi della fiera (sicurezza, pulizia e manovalanza varia) vengono stipendiati regolarmente laddove nel weekend ricevono un compenso extra per lo straordinario.

a cura di marcello**cangialosi** e diego**cortese**

# Sony abbatte il **prezzo** di **PSone** in Giappone

È abitudine comune considerare una console defunta quando un nuovo modello più performante e all'avanguardia entra nel mercato. Dal punto di vista tecnologico è perfettamente comprensibile e condivisibile, ma da quello economico non sempre. Prendete il caso in oggetto: PSone. Il 32bit Sony attira ormai appena l'1% dell'interesse dell'industria. La produzione ludica si è ormai spostata verso il nuovo gioiello di casa Sony lasciando la vecchia utenza alle mercé di un afflusso di prodotti sempre più rarefatto e dal livello qualitativo medio in picchiata vertiginosa. Ciononostante Sony non sembra rassegnata ad abbandonare definitivamente la console su cui ha costruito un vero e proprio impero. E ci mancherebbe visto che vanta una base installata di svariate decine di milioni di unità. Cosa fare quindi? Com'è possibile sfruttare ancora una tecnologia che ha già detto tutto quello che aveva da dire? La risposta di Sony è giunta a metà settembre con l'annuncio di un possente abbattimento del prezzo di vendita di PSone in Giappone. A partire dal 12 ottobre la console "portatile" di Sony costerà solo 9.980 yen (contro i 15.000 yen richiesti fino ad ora) pari a circa 180.000 lire. Ma non solo. Al fine di promuoverne la diffusione verranno ridistribuiti alcuni classici dell'era PlayStation (sotto l'etichetta "PSone Books") ad un prezzo stracciato oscillante fra i 1.800 e i 2.200 yen (32.000 e 40.000 lire rispettivamente). I primi titoli a venire commercializzati sotto questa nuova fascia sono un dozzina e comprendono best seller del calibro di **Gran Turismo**, **Crash Bandicoot 1** e **2**, e **Wild Arms** (per l'elenco completo - diviso per date d'uscita - date uno sguardo alla tabella a lato).

Non è certo una novità assistere al graduale abbassamento dei prezzi di console e videogiochi appartenenti ad una vecchia generazione, e difatti, dal punto di vista storico, l'annuncio di Sony giunge tutt'altro che inatteso. Ma la strategia della società prevede dell'altro. E' fissato sempre per il 12 ottobre il lancio dell'atteso monitor LCD per PSone, un add-on che da un lato agevola la trasportabilità della console Sony (te la puoi portare anche dove il televisore non c'è) e dall'altro ne allarga gli impieghi (già di per sé estesi dal ben noto cavetto per la connessione ai cellulari iMode). Identificato dal codice SCPH-130, la periferica è composta da uno schermo a cristalli liquidi TFT ad alta luminosità (600 cd/m2) con supporto esclusivo del segnale RGB, monta due altoparlantini integrati da 1.0W, pesa 335 grammi, e presenta sul retro più o meno gli stessi ingressi presenti sull'attuale PSone. Con una novità: l'ingresso AV IN. Grazie a quest'ultimo sarà possibile collegare all'LCD sorgenti video esterne come lettori DVD, camere e videocamere digitali. In pratica, su PSone+LCD ci puoi giocare ma ci puoi anche collegare il lettore DVD portatile, vedere il filmino del compleanno o un film porno amatoriale. Lo schermo LCD verrà venduto al prezzo di 14.980 yen (270 mila lire circa) mentre per il 22 novembre è prevista la commercializzazione del bundle console+schermo ad un prezzo ancora da definire.



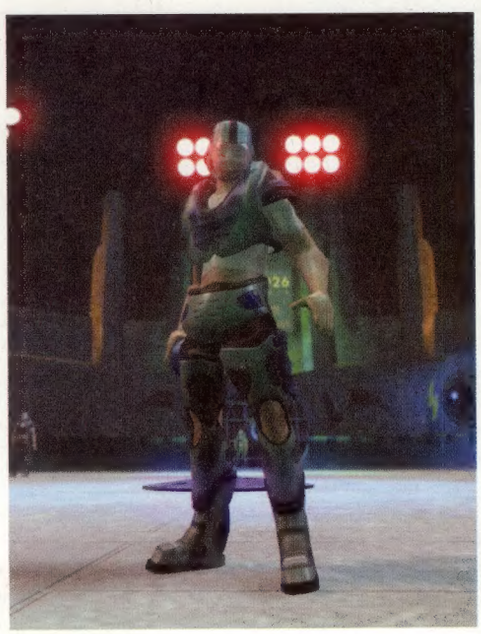
## PSone Books Release Schedule

12 ottobre
**Gran Turismo** (1800 yen)
**Arc the Lad** (1800 yen)
**XI** (1800 yen)
**Crash Bandicoot** (2200 yen)
**Popolocrois Story** (1800 yen)
**Wild Arms** (1800 yen)

22 novembre
**Parappa the Rapper** (1800 yen)
**Crash Bandicoot 2** (2200 yen)
**Arc the Lad II** (1800 yen)
**I.Q. Final** (1800 yen)
**Vib Ribbon** (1800 yen)
**Popologue** (1800 yen)

# **Speedball** Arena

Dopo il maldestro tentativo di ribadire il successo della serie **Speedball** su PSone, il team britannico dei Bitmap Brothers ci riprova. Anzi di più. Il prossimo remake dell'unica simulazione di sport futuristico divertente mai concepita (perché questo era l'originale per Amiga) si chiamerà **Speedball Arena** e si potrà giocare online. *D'oh!* Allestita la propria squadra in modalità offline si potrà partecipare ad interi tornei in Rete con tanto di classifiche e statistiche varie. Non solo si potrà comandare la propria squadra, ma si potrà prendere parte alle competizioni anche in singolo, cioè nel ruolo di uno specifico giocatore. Questi ultimi saranno ovviamente distinti per livelli prestazionali (da incrementare eventualmente in sessioni di allenamento offline) ma anche dalla razza (!) di appartenenza. I giocatori in ritiro potranno ammazzare il tempo osservando le partite giocate da altri in una sorta di modalità spettatore. Secondo quanto diffuso da Bitmap Brothers, inoltre, saranno circa 30 le arene che ospiteranno le gare, mentre dal punto di vista strutturale si segnala l'inclusione di un non meglio specificato "sistema di puntamento" e l'eggravamento dei brutali corpo a copro che hanno contribuito a fare di questa serie un classico. Nell'attesa di nuove informazioni non resta che osservare l'unica foto di **Speedball Arena** (o meglio, di come Bitmap Brothers prevede che sarà) e lucidare la sfera.



## Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

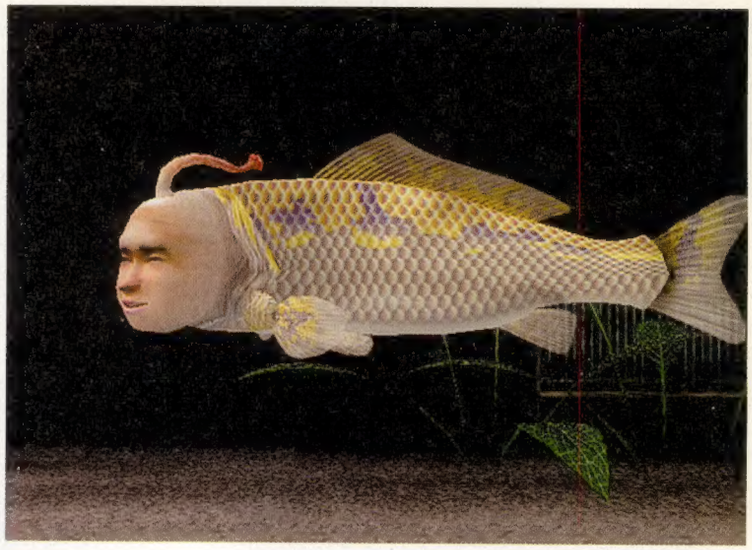
Ottobre-novembre 2001
**18 Wheeler** (26 ottobre – Acclaim)
**7 Blades** (22 ottobre – Konami)
**Age of Empire 2** (22 novembre – Konami)
**AirBlade** (novembre – Criterion)
**All Stars Baseball 2002** (5 maggio – Acclaim)
**Alone in the Dark: The New Nightmare** (11 ottobre – Infogrames)
**Anco Soccer - Kick Off 3** (27 novembre – Acclaim)
**Arctic Thunder** (18 ottobre – Midway)
**Baldur's Gate Dark Alliance** (22 novembre - Interplay)
**Burnout** (27 novembre – Criterion)
**Capcom vs SNK 2** (novembre – Capcom)
**Commandos 2** (22 novembre – Eidos)
**Crash Bandicoot: Wrath of Cortex** (16 novembre – Universal)
**D.N.A.** (12 ottobre – Hudson)
**Dave Mirra Freestyle BMX 2** (7 ottobre – Acclaim)
**Deus Ex** (22 novembre – Eidos)
**Devil May Cry** (30 novembre - Capcom)
**Drakan** (novembre – SCEE)
**Dropship** (novembre - SCEE)
**Ecco the Dolphin** (28 novembre – Sega)
**ESPN X-Games Skateboarding** (22 novembre – Konami)
**F1 2001** (4 ottobre – EA Sports)
**FIFA 2002** (19 ottobre – EA Sports)
**Frogger** (Konami)
**Giants** (23 ottobre – Interplay)
**GTA 3** (12 ottobre – Rockstar Games)
**GTC Africa** (9 novembre – Rage)
**Half Life** (16 novembre – Sierra)
**Herdy Gerdy** (28 ottobre – Eidos)
**Iron Aces** (27 novembre – THQ)
**Jeremy McGrath Supercross 2002** (30 novembre – Acclaim)
**Jurassic Park III** (15 novembre – Konami)
**Lotus Challenge** (22 ottobre – Virgin)
**Klonoa 2** (novembre – Namco)
**Motor Mayhem** (14 novembre – Infogrames)
**MSX** (17 ottobre – Infogrames)
**MX 2002** (22 ottobre – THQ)
**MX Rider** (17 ottobre – Infogrames)
**NASCAR Heat** (14 novembre – Infogrames)
**NBA Live 2002** (15 novembre – EA)
**NHL 2002** (4 ottobre – EA)
**NHL Hitz 2002** (ottobre – Midway)
**Pro Evolution Soccer** (23 novembre - Konami)
**Rayman M** (novembre - Ubisoft)
**Rez** (novembre – Sega)
**Rubu Tribe** (novembre – Interplay)
**Run Like Hell** (novembre – Interplay)
**Shadowman 2** (30 novembre - Acclaim)
**Shaun Palmer Pro Snowboarder** (22 novembre – Activision)
**Silent Hill 2** (31 ottobre - Konami)
**Silent Scope 2** (22 novembre – Konami)
**Smuggler's Run 2** (novembre – Rockstar Games)
**Soldier of Forune Gold Edition** (23 novembre – EON)
**Soul Reaver 2** (18 novembre - Eidos)
**Space Race** (novembre - Infogrames)
**Splashdown** (14 novembre - Infogrames)
**Spy Hunter** (11 ottobre – Midway)
**SSX Tricky** (22 novembre – EA Big)
**Star Trek: Elite Force** (22 novembre – EON)
**State of Emergency** (novembre – Rockstar Games)
**Stunt GP** (22 novembre – Virgin)
**Supercar Street Challenge** (9 novembre – Activision)
**Test Drive** (ottobre – Infogrames)
**Test Drive Off Road** (18 ottobre – Infogrames)
**Thunderhawk: Operation Phoenix** (12 ottobre – Eidos)
**Time Crisis 2** (ottobre – Namco)
**Tony Hawk Pro Skater 3** (22 novembre – Activision)
**Top Gun – Combat Zones** (22 novembre – Virgin)
**Twisted Metal Black** (3 ottobre - SCEE)
**Wing Over 3** (25 ottobre – JVC)
**WipEout Fusion** (novembre – SCEE)
**World Rally Championship 2001** (novembre – SCEE)
**WTA Tennis** (22 ottobre – Konami)
**WWF SmackDown!: Just Bring It** (27 novembre – THQ)
**Zombie Revenge** (22 settembre – Acclaim)

Nel 2001
**Ace Combat 4** (Namco)
**Aliens Colonial Marines** (Fox)
**Blood Omen II** (7 dicembre – Eidos)
**Clock Tower 3** (Capcom/Sunsoft)
**Dark Angel Vampire** (Metro 3D)
**Dark Summit** (17 dicembre – THQ)
**Dead to Rights** (Namco)
**ESPN NFL Prime Time** (Konami)
**Evergrace 2** (From Software)
**Gunslinger** (Activision)
**Gun Survivor 2** (Capcom/Namco)
**High Heat Baseball 2002** (3DO)
**Ico** (SCEI)
**IHRA Drag Racing** (Bethesda)
**Jade Cocoon 2** (Genki)
**Jak&Daxter** (SCEA)
**Jojo's Bizzarre Adventure Chapter 5** (Capcom)
**Kessen 2** (Koei)
**Kinetica** (SCEA)
**Legion** (Midway)
**Mobile Suit Gundam** (Bandai)
**NBA 2K2** (Sega)
**NFL 2K2** (Sega)
**No One Lives Forever** (15 dicembre – Fox)
**Prisoner of War** (Codemasters)
**Robocop** (Titus)
**Sled Storm 2** (EA Canada)
**Sky Gunner** (SCEI)
**Space Channel 5** (Sega)
**The Lost** (Irrational Games)
**Tribes 2** (15 dicembre – Sierra)
**Ultimate Fighting Championship** (Crave)
**Vampire Night** (Namco)
**WCW 2000** (Electronic Arts)

Nel 2002
**Exo** (Infogrames)
**Ferrari F355 Challenge** (Sega)
**Final Fantasy X** (Squaresoft)
**Final Fantasy XI** (Squaresoft)
**Guilty Gear X** (Sammy)
**Head Hunter** (Sega)
**Maximo: Ghosts to Glory**
**MGS2: Sons of Liberty** (Konami)
**Mortal Kombat 5** (Midway)
**Onimusha 2** (Capcom)
**SOCOM: US Navy Seals** (SCEA)
**Soul Calibur 2** (Namco)
**Star Wars II: Racer Revenge** (Lucasarts)
**Stuntman** (Infogrames)
**Tekken 4** (Namco)
**Tennis 2K2** (Sega)
**The Getaway** (SCEE)
**Time Splitters 2** (Eidos)
**Virtua Fighter 4** (Sega)
**Xenosaga** (Namco)

# **Soul Calibur 2** confermato per **PlayStation2**
## (e GameCube e Xbox)

Il fatto che **Soul Calibur 2** sia stato presentato per la prima volta nella cornice dello Spaceworld 2001 (vedi **Outerworlds**), non va commentato con allarme dall'utenza Sony (risparmiate il vostro sconcerto per il trasloco di **Resident Evil** piuttosto). L'atteso picchiaduro namchiano, in sviluppo su System246, è stato infatti convertito in un progetto multipiattaforma al pari della prossima edizione di **Ridge Racer**. In pratica, **Soul Calibur 2** e **Ridge Racer New Version** vedranno la luce su GameCube, PlayStation2 ed Xbox in diversi periodi del 2002. L'action game **Dead to Rights**, invece, verrà commercializzato prima in versione Xbox e poco dopo in edizione PS2 (quella di fatto originaria), in ottemperanza ad un contratto di esclusività siglato in Giappone qualche mese fa e che lega il titolo di Namco Homtek al sistema Microsoft per tre mesi. Ulteriori informazioni sulla produzione Namco per il 2002 verranno probabilmente diffuse nel corso dell'imminente Tokyo Game Show 2001 (12-14 ottobre). Come di consueto **Super Console** sarà lì per raccoglierle con la promessa di rendervene partecipi il mese prossimo.



# **Seaman** parla anche su PS2

Uno dei titoli più bizzarri prodotti da Sega per Dreamcast è in arrivo su PlayStation2 grazie ad ASCII. La società nipponica ha infatti incaricato Vivarium (il team responsabile della versione originale) della conversione di **Seaman** per la console Sony. Attraverso un sistema di riconoscimento vocale, il "gioco" offre la bizzarra possibilità di dialogare con un pesce virtuale dal volto umano facendo domande e ricevendo risposte più o meno coerenti. A partire dal 15 novembre, il software verrà distribuito in Giappone in due confezioni, una contenete il "Seaman Special Version" controller progettato da Vivendi (quella sorta di patacca bronzea in foto), e l'altra una meno bizzarra versione ad opera di ASCII. Entrambi avranno ovviamente un microfono incorporato. Per la cronaca, la versione Dreamcast di **Seaman** commercializzata nel 1999 ha venduto in Giappone ben 550.000 copie.

# Il ritorno di **Codemasters**

Da quanto tempo non si sente parlare di Codemasters? Che fine ha fatto la softco britannica autrice di capolavori come **Colin McRae Rally** per PSone? A dispetto di quanto si possa pensare analizzandone la produzione più recente (**Music 2**, **LMA Manager 2001**, **World Championship Snooker 2001**, robetta insomma) i Codeis' non sono attualmente distesi sugli allori e non hanno perso la voglia di stupire. Al contrario, in questo preciso istante circa 40 persone stanno lavorando ad una terza edizione di **Colin McRae Rally**. Il progetto è stato annunciato verso la metà di settembre e verrà distribuito per i maggiori sistemi di intrattenimento elettronico in un non meglio specificato frangente del 2002. Dalle poche informazioni diffuse dalla società è emerso che, al pari di quanto occorso con **TOCA Race Driver** (vedi anteprima su questo numero), anche il nuovo simulatore di rally è destinato ad abbandonare l'impostazione classica del racing game a favore di un "qualcosa" che assicuri un maggior coinvolgimento emotivo da parte dell'utente. *"Stiamo puntando verso un tipo di esperienza ludica molto personale,"* spiega Rick Nath, il Produttore Associato del progetto. *"Le precedenti edizioni offrivano solo macchine e tracciati, ma questa volta vogliamo che il giocatore si senta realmente McRae, non la macchina che guida, e che possa effettivamente lavorare con il co-pilota Nicky Grist e con l'intero team Ford."* Dal punto di vista cosmetico il nuovo **Colin McRae Rally** promette di adeguarsi (se non addirittura stravolgere) agli standard tecnologici odierni grazie all'impiego di modelli poligonali ultradettagliati caratterizzati da parti mobili animate - come le sospensioni - ed un sistema di danneggiamento dinamico totale: i pannelli della vettura potranno semplicemente graffiarsi o addirittura bucarsi (!) ed eventualmente staccarsi lasciando il povero Colin virtuale alla guida della sola intelaiatura della sua Ford Focus RS (esageriamo si intende, ma è chiaro il concetto). Con le serie best seller di **Colin McRae** e **TOCA** pronte a ridestarsi dopo un lungo periodo di letargo, Codemasters sembra destinata a riaffacciarsi prepotentemente sulla scena videoludica mondiale tant'è che Infogrames, sempre in cerca di nuove e proficue fonti di reddito, ha già stretto un accordo con la casa inglese in virtù del quale si accollerà la distribuzione negli Stati Uniti dei suoi prossimi 17 titoli per un periodo di tempo pari ad un anno.

# **Lupin III:** The Shooting

L'irresistibile ladro gentiluomo nato dalla mente di Monkey Punch è stato fonte di ispirazione per numerosi game designer nel corso degli ultimi vent'anni. Al primo gioco d'azione prodotto da Taito nel lontano 1980, sono seguiti laser game, platform, avventure e persino pachinko. L'ultimo in ordine di tempo è **Lupin The Third: The Shooting**, sparatutto arcade con lightgun sviluppato da WOW Entertainment (**House of the Dead**, **Vampire Night**) per Sega. Interpretando Lupin nel caso si usi il giocatore uno o Jigen se si impiega il giocatore due, bisogna affrontare quindici livelli irti di insidie di ogni tipo per strappare la bella Fujiko Mine dalle grinfie dell'immortale Mamoo (dal film *L'ultima Copia di Mamoo*). All'interno di ogni stage si parteciperà ad eventi ispirati alla seconda serie televisiva, quella del Lupin con la giacca rossa per intenderci, con tanto di squali meccanici o il velivolo radiocomandato che agganciò la spada di Goemon in una delle puntate. Non mancano gli spericolati inseguimenti in automobile condotti sparando sull'icona di un volante. Per compiacere ulteriormente i fan dell'anime sono stati inserite sequenze in full motion che precedono ogni livello, dialoghi recitati dai doppiatori originali e musiche provenienti dalla colonna sonora della serie animata. Caratteristica singolare di questo sparatutto è la differenziazione delle armi impiegate dai due protagonisti. La Walther P-38 di Lupin ha sette colpi nel caricatore ed un'elevata cadenza di tiro mentre la S&W Model 19 Combat Magnum di Jigen ha solo sei colpi, ma una potenza di fuoco ed una precisione maggiore. Attualmente non sono state rilasciate indicazioni circa l'hardware per cui è stato realizzato il coin-op e le console destinate ad un'eventuale conversione. **Lupin The Third:The Shooting** sarà presentato all'imminente JAMMA Show di Tokyo, aspettatevi quindi maggiori informazioni nei mesi a venire.

*Il controllo del proprio automezzo nelle sequenze di guida viene effettuato sparando nella sezione del volante verso la quale si vuole girare.*

# **Tokimeki** Memorial **3**

A fine agosto Konami ha indetto una conferenza stampa per presentare la terza versione della simulazione di appuntamenti **Tokimeki Memorial** sviluppata per PS2. Abbandonate le eccessivamente statiche animazioni in 2D, le sei ragazze obiettivo del giocatore sono ora rappresentate mediante modelli poligonali applicati sopra ai consueti fondali bitmap. Grazie all'impiego del cel-shading, i personaggi appaiono cosmeticamente identici alle loro controparti bidimensionali, migliorando però nettamente in fluidità e realismo delle animazioni (60fps). E' ancora presente l'Emotional Voice System che permette ai personaggi di pronunciare il nome del protagonista scelto dal giocatore modulando la voce in modo differente a seconda dei loro sentimenti. La versione migliorata impiegata in **Tokimemo 3** tiene conto anche degli accenti della regione di provenienza delle ragazze e richiede tempi di sintetizzazione praticamente istantanei durante la fase introduttiva. Per ciò che concerne i miglioramenti al modello di gioco, sono stati inseriti nuovi elementi che lo approfondiscono dal punto di vista strategico. I dialoghi durante gli appuntamenti non sono più prefissati, ma variano a seconda delle scelte del giocatore in merito agli interessi nutriti dal proprio personaggio (sia materie di studio che hobby). Prima dell'appuntamento è necessario scegliere in modo oculato il proprio abbigliamento in modo che si adatti ai gusti della ragazza che si deve incontrare. Infine, la settimana scolastica è stata ridotta a cinque giorni, modifica che ha aggiunto il sabato tra le giornate da dedicare agli appuntamenti amorosi. **Tokimeki Memorial 3** sarà disponibile in Giappone entro il 20 dicembre. Considerando il ridotto interesse dimostrato in occidente per le simulazioni di appuntamenti, un adattamento per il mercato americano ed europeo appare altamente improbabile.

*La scelta dell'abbigliamento ha un ruolo importante nella pianificazione della strategia di corteggiamento.*

*Durante la conferenza stampa è stato evidenziato il differente impatto grafico dei modelli 3D renderizzati con la tecnica tradizionale (immagine a sinistra) e quelli ricoperti con il cel-shading.*

WWW.BLACK-BOX.IT
Distribuzione e Vendita online
Videogiochi e accessori
per tutte le consolle
PS2 - PSONE - PC - GB - GBA - N64 - DC
REGISTRATI
SUL
SITO !!
Via Masini 101
50051 Castelfiorentino (FI)
tel 0571684774 - fax 0571628989
e-mail: black-box@black-box.it
L'ISOLA NEL DESERTO...
BLACK BOX Games

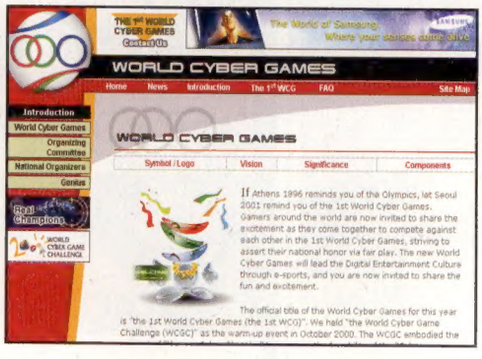
# Tekken Tag **(Euro)** Tournament

Il numero di tornei videoludici, più o meno importanti, organizzati sul territorio nazionale cresce in maniera esponenziale. Dovendo fare un censimento, salta però subito all'occhio come la maggior parte di queste competizioni sia in realtà incentrata su due sole serie di giochi, la mai-troppo-lodata saga di **Winning Eleven/ISS** e la sempreverde epopea di **Tekken**. Proprio la penultima incarnazione del franchise Namco, **Tekken Tag Tournament**, è stata al centro di un torneo europeo, giunto ormai alla quarta edizione, tenutosi a Roma alla fine di luglio. La competizione, a cui hanno preso parte giocatori accorsi da ogni angolo del Vecchio Continente, ha visto i contendenti menare le mani sia sulla versione arcade che su quella casalinga del picchiaduro e il vincitore della stessa ha avuto la possibilità di volare negli Stati Uniti per un torneo su scala mondiale, dove fronteggiare avversari americani e orientali. Un plauso speciale deve andare a Simone Ceccarelli, uno degli organizzatori della competizione nonché vero appassionato di **Tekken** (e vincitore di tornei di ogni tipo in Italia). Problemi temporali hanno impedito a **Super Console** di dare notizia della manifestazione in tempo utile, ma tale mancanza verrà compensata (si spera) con la prossima edizione del torneo.

# Momenti di **Gloria**

Il "professionismo" nei videogiochi è un argomento che **Super Console** ha affrontato solo superficialmente in passato, ma che troverà con ogni probabilità sempre più spazio su queste pagine: con la crescente diffusione del gioco online (a breve, si spera, anche su PlayStation2), diventano infatti sempre di più i tornei in grado di offrire un montepremi in denaro piuttosto cospicuo, grazie alla presenza di sponsor illustri attirati dal gran numero di partecipanti e dal richiamo che il videogioco ha presso il pubblico giovanile di tutto il mondo. Nessun esempio potrebbe calzare più a pennello dei primi World Cyber Games, ribattezzati dagli organizzatori della manifestazione come "le Olimpiadi del videogioco". La definizione potrebbe sembrare azzardata, ma un'occhiata alle cifre ufficiali del torneo lascia pochi dubbi sulla portata dell'evento: i 400 partecipanti che avranno la fortuna di sfidarsi in quel di Seoul (Corea del Sud) a dicembre arriveranno da 25 nazioni diverse, dal Brasile all'Ucraina, e si spartiranno una borsa di ben 300.000 dollari. Per la cronaca, l'International Cyber Marketing, ente coreano organizzatore dell'evento presieduto da Yossup Oh (nella foto), ha scelto di basare le sfide su cinque giochi: **Quake III**, **Unreal Tournament**, **Half-Life**, **Counter Strike**, **FIFA 2001** e **Starcraft Broodwar II**. La selezione della rappresentativa italiana è in corso di svolgimento proprio mentre state leggendo queste righe attraverso la sapiente opera di NGI col supporto di Leader, e prevede una fase finale nella caotica cornice dello SMAU di Milano (18-22 ottobre), all'interno di un padiglione appositamente riservato all'evento. Maggiori informazioni al sito www.worldcybergames.it.

WORLD CYBER GAMES




## TGS2001FALL

CESA ha diffuso i primi dati relativi alla prossima edizione del Tokyo Game Show che si terrà come di consueto nel Makuhari Messe di Chiba dal 12 al 14 ottobre. Fra i 55 titoli confermati al 3 settembre figurano **Onimusha 2**, **Dragon Quest IV** e **Xenosaga Episode I**, il RPG di Monolith Soft la cui commercializzazione è stata proprio in questo istante (mentre scriviamo!) posticipata al mese di febbraio del 2002 (laddove era prevista per dicembre di quest'anno). Assieme all'elenco dei titoli confermati per la fiera, segue il numero dei medesimi ripartiti per genere e piattaforma di destinazione. Ovviamente si tratta di dati provvisori e parziali che non tengono conto di ulteriori aggiunte ed eventuali annunci a sorpresa. Solo 2 giochi per GameCube? Naaa...

### I confermati

[Enix]
**Dragon Quest IV** (PS, RPG)
**Snap Kids** (GBA, RPG)
**Deep Fantasia** (PC, Online RPG)

[Capcom]
**Onimusha 2** (PS2, Action Adventure)
**Maximo** (PS2, Action Adventure)
**Battle Network Rockman EXE 2** (GBA, Action RPG)
**Rockman X6** (PS, Action)
**Hitsusi no Kimochi** (GBA, Action)

[Namco]
**Moto GP2** (PS2, Racing)
**Time Crisis 2** (PS2, Gun Shooting)
**Vampire Night** (PS2, Gun Shooting)
**Xenosaga Episode 1** (PS2, RPG)
**Tekken Advance** (GBA)

[Hudson]
**Robopon 2 Ring Version** (GBA, RPG)
**Robopon 2 Cross Version** (GBA, RPG)
**Momotarou Festival Rokuemon Ishikawa Gate** (PS, Party)
**Blender Bros.** (GBA, Action)

[Taito]
**Monster Traveler** (GBA, RPG)

[Sunsoft]
**Kids Station: Mischievous Mon** (PS, Kids)
**Kids Station: Bahba Papa** (PS, Kids)

**Numero giochi per genere**
Azione (13)
RPG (13)
Guida (4)
Simulazione (2)
Sparatutto (2)
Sportivo (1)
Avventura (0)
Puzzle (0)
Altri (20)

**Numero giochi per piattaforma**
PlayStation2 (13)
GameBoy Advance (12)
Telefonia Mobile (12)
PlayStation (7)
GameBoy Color (2)
GameCube (2)
PC (2)
Nintendo 64 (1)
XBox (1)
Others (1)

# nuova linea atomic compatibile gameboy advance

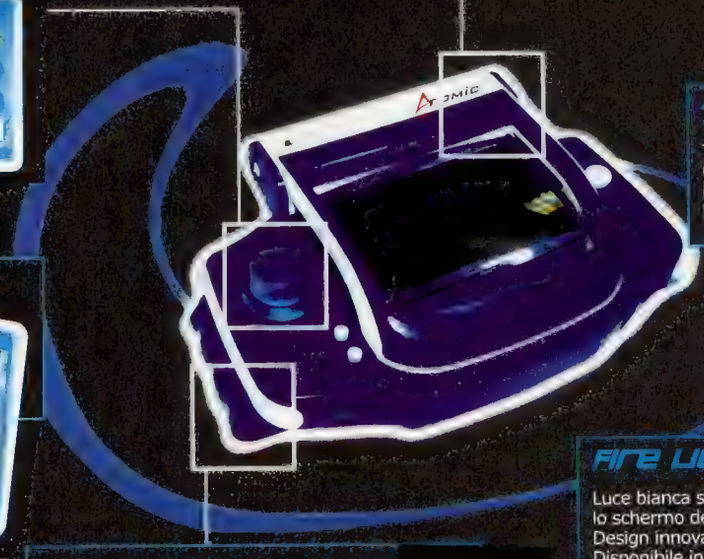
## screen light advance

Lente di ingrandimento e luce per illuminare lo schermo della console. Per una migliore visualizzazione dello schermo.

1

## play stick advance

Per rendere la freccia direzionale del Gameboy Advance™ analogica. L'emozione di giocare in grande stile sfruttando al massimo la giocabilità.




## travel case advance

Tracolla creata appositamente per GB Advance™. Protegge e conserva la console durante il trasporto. Realizzata in materiale impermeabile.

## cavo link 4 players

Cavo link che permette di collegare 4 console contemporaneamente nella stessa partita. Ideale per tornei e sfide mozzafiato.

## fire light advance

Luce bianca snodabile per illuminare lo schermo del Gameboy Advance™. Design innovativo. Disponibile in diversi colori.

## handy grip advance

Comode grip colorate che, applicate dietro la console come indicato, aumentano la comodità di impugnatura al Gameboy Advance™

3

## CD HOLDER 2

NUOVO! Porta CD/DVD modulabile per archiviare nello stesso vano giochi della Playstation™ e della PS2™ con un notevole risparmio di spazio. Vieni a scoprirlo da noi!!!!

visita il nostro sito all'indirizzo:

**www.atomic-accessories.com**

1 2 3 <<

**QUESTI E NUOVI PRODOTTI** ti stanno aspettando allo stand SMAU 01 e nei migliori negozi della tua città. Richiedili al tuo negoziante di fiducia!

2

Eccezionali novità saranno svelate in fiera, come **<< 911 GT TURBO WEEL**, il nuovo volante per PS2™ completamente analogico. Vieni a scoprirlo da noi!!!!

smau 01

atomic accessories

**atomic-accessories**
è inoltre: linea Playstation™, linea PSone™, linea PS2™, linea Gameboy Color™

ATOMIC ACCESSORIES

FIGHT THE EXPERIENCE

## atomic-accessories a smau 01 stand A18 pad.8

Nome e cognome: _____
data di nascita: _____
Indirizzo: _____ n° _____
Cap e località: _____ Prov. _____
indirizzo e-mail: _____

console posseduta: _____
prodotti ATOMIC posseduti: _____
dai un voto ai prodotti ATOMIC: ☐ ottimo ☐ buono ☐ sufficente ☐ scarso
conosci il nostro sito www.atomic-accessories.com? ☐ si ☐ no
come ne sei venuto a conoscenza? _____
Osservazioni _____

I loghi D+ INTERNATIONAL e ATOMIC-ACCESSORIES sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari

# the Game is Served

di Mattia Ravanelli

I più accaniti sostenitori del marchio e dello "stile" (se tale può definirsi) Sega sono indubbiamente caratterizzati da tratti comuni da non sottovalutare. Possono giustamente contare su una resistenza cardiaca a prova di doppio-infarto, riescono nell'invidiabile scienza delle comunicazioni sociali più ardite e, pare inutile sottolinearlo, sanno muoversi a loro perfetto agio pure se con occhi velati da una forma di smisurato amore e fede quasi religiosa. Ciò che forse fornisce meno fiducia e sicurezza è il motivo per cui hanno sviluppato tali acute sensibilità e capacità: il tipico Sega-fan ha dovuto semplicemente fare di necessità, virtù. Ogni cardiologo può constatare felicemente come la resistenza di costoro agli infarti provenga da una modificazione genetica occorsa sopportando le più disparate situazioni in cui la loro Mamma riesce a infilarli. La loro particolare capacità comunicativa nasce dall'abitudine acquisita nell'esercizio di giustificazione dei mille insensati comportamenti di Sega, finalizzati a convincere chi li ascolta della massima genialità che risiede (ben celata) a monte delle scelte della casa. L'amore e la fiducia più devota verso Sega hanno fatto il resto. Nonostante (o grazie a) questo il gruppo di Suzuki, Naka e compagnia bella conta su una schiera di supporter assolutamente fedelissima, perché si sa, di Mamma ce n'è una sola.

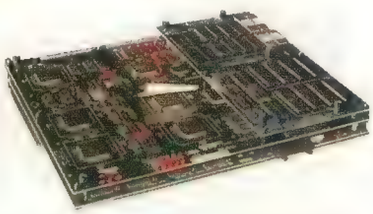
## LA GENESI

Per quanto non possa vantare alberi genealogici secolari come la diretta e storica rivale Nintendo, l'agglomerato di società e sottobranche che oggi conosciamo come Sega ha origine molti decenni or sono, esattamente nel 1951. E' in quell'anno che, dopo essersi ritirato a vivere in Giappone al termine della Seconda Guerra Mondiale, David Rosen fonda la società di import-export Rosen Enterprises. Comici e primitivi giochi funzionanti a gettone sono la merce su cui la Rosen Enterprises focalizza la propria attività. Il marchio Service Games arriva nel momento in cui Rosen acquista una società dedita allo sviluppo e alla commercializzazione di jukebox. La nascita del quasi-acronimo Sega deriva dall'esigenza di ridurre l'intero marchio "Service Games" sui cassoni dei propri giochi, che venivano ora assemblati proprio dove un tempo si producevano jukebox. In questo momento Sega entra ufficialmente nel mercato dei videogiochi. Gli anni seguenti sono punteggiati da ulteriori passaggi di consegna alla testa di Sega, che viene venduta all'americana Gulf & Western e sbarca in occidente con una filiale statunitense, poi nuovamente rivenduta alla celebre Bally (flipper e non solo) all'inizio degli anni '80. Nel frattempo i primi giochi Sega invadono il mercato arcade e non solo: le prime produzioni per Atari 2600 e ColecoVision fiondano il marchio blu nell'universo delle console casalinghe. In concomitanza con il "crack" del mercato dei videogiochi negli Stati Uniti, la depressione dell'83 e annate seguenti, il Giappone conosce invece uno sviluppo straordinario, promosso in maniera inarrestabile dal Nintendo Famicom (NES, Nintendo Entertainment System, nel resto d'Europa). E' nello stesso periodo che nasce Sega Enterprises Ltd., come diretta conseguenza della trasformazione di Sega of Japan in una società per azioni, quest'ultime possedute in gran numero da CSK, marchio che rimarrà a vita nell'orbita della casa di Sonic, se è vero che tuttoggi CSK detiene ancora la maggioranza azionaria di Sega.

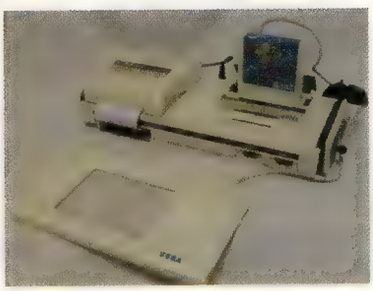
*I coin-op targati Sega li riconoscevi subito. Se c'era da sedersi ed allacciare le cinture di sicurezza, be' erano loro…*

## UNO CONTRO UNO

Con la nascita del NES nasce anche, irrimediabilmente, il confronto e la sfida che infiamma le prime generazioni di console: Nintendo contro Sega. O viceversa. Il NES viene commercializzato negli Stati Uniti nei primi mesi del 1986, il Master System (la prima console Sega a raggiungere tutto il mondo) solo tre mesi dopo, a rispettivamente 159 e 200 dollari. Il Master System è la diretta evoluzione del Mark III e delle precedenti esperienze in campo hardware da parte di Sega, fino ad allora distribuite unicamente in Giappone. Pur offrendo risorse tecniche indubbiamente superiori a quelle del NES (RAM Video estremamente più "capiente", processore più veloce, memoria principale quattro volte più generosa di quella del NES), la base installata del Master System rimarrà sempre ben al di sotto rispetto a quella del sistema Nintendo che conquista circa il 90% del mercato… anche e soprattutto grazie ai contratti-vincolo che legavano ogni third party alla console di Yamauchi. Un simile atteggiamento vessatorio diviene ben presto materia d'interesse per l'antithrust tant'è che Nintendo, più o meno al termine del corso vitale del NES (e quindi anche del Master System) viene "invitata" a rivedere i propri comportamenti. Si tratta di una svolta epocale in vista della battaglia seguente, quella tra i 16bit Sega Megadrive (Genesis negli States) e Super Famicom (Super Nintendo al di fuori del Giappone). Il lancio anticipato della console Sega rispetto a quella Nintendo regalerà al marchio blu il più grande successo commerciale della sua storia, dandogli la possibilità di conquistare una considerevole fetta di mercato. Nintendo e il suo gioiellino tecnologico dovranno sudare parecchio per riuscire a riacciuffare la lepre nera di Sega, e tutto finirà in un esaltante e forse irripetibile stagione che si concluderà con un "pareggio" quanto mai politically correct. Il resto della favola vede fatti moderni e ormai noti avvicendarsi a ulteriori sviluppi (e non sempre evoluzioni) societari. Sega detta legge nel mercato coin-op e dopo averlo dominato con le produzioni di Yu Suzuki e compagni, introduce la grafica 3D su larga scala con la serie Virtua. Ai palesi fallimenti di Mega CD e 32X, segue quello di Saturn e la morte prematura di Dreamcast. Ma ormai è acqua passata. Oggi Sega è una società che sviluppa unicamente videogiochi, lo fa per le console di punta e nel mercato arcade. Lo fa perché ha, impossibile negarlo, compiuto scelte a tratti quanto meno inopportune e in altri momenti splendidamente azzeccate. Per sua sfortuna sono state soprattutto le prime a timbrare il cartellino della storia negli ultimi anni. Dal 2001 tutto ricomincia con tre nomi in più: PlayStation 2, Xbox e GameCube.



*(sotto) Due versioni del sistema Mark III (in versione "liscia" e "PC-wonnabe"), una foto ricordo del fallimentare add-on 32X ed una rara immagine della scheda per coin-op Model 1 (sopra).*



*Le tante facce di Sega. Ognuno di questi uomini ha contribuito a fare della casa di Sonic quello che è oggi. Nel bene o nel male. Indovinate chi è David Rosen. E' facile, dai…*

**C'E' SEGA PER TUTTI**

Nell'estate 2000, più precisamente nei mesi precedenti lo storico annuncio datato 31 gennaio 2001 che vedrà la società ritirarsi dal mercato hardware, Sega ristruttura completamente i suoi team interni, sia dal punto di vista societario ("liberando" da ogni vincolo di esclusività con la casa madre gruppi quali Sonic Team e AM2), che da quello meramente nominale. I vari team vengono quindi re-identificati con i nomi più disparati: Sega Rosso (ex AM3), SmileBit, Wow Entertainment, UGA e chi più ne ha, più ne metta. Senza tralasciare chi ha gloriosamente mantenuto i propri marchi originali per ovvi motivi di riconoscibilità: AM2, capeggiata da Yu Suzuki e il Sonic Team di Yuji Naka. Come conseguenza di una simile situazione, gli svariati team di sviluppo sono stati affrancati da ogni ingerenza di Sega-CSK, e possono ora scegliere dove, come e soprattutto per chi sviluppare. Nasce in tutta la sua (sperata) gloria la seconda primavera di Sega, una stagione fatta di produzioni mirate verso ogni spiaggia ritenuta proficua. Sia essa caratterizzata da una X verde, da un grattacielo violaceo e nero o da un dado giocattoloso.

## Sega@PlayStation2

La scelta di AM2, su tutti, di sviluppare su PlayStation2 può indubbiamente essere letta come la voglia del team di Yu Suzuki di misurarsi nuovamente sui grandi mercati. In tutta la line-up di titoli che Sega ha in cantiere per le console della nuova generazione, **Virtua Fighter 4** appare sicuramente come il colosso inamovibile. La decisione di convertire uno dei più attesi beat'em up degli ultimi anni per il sistema Sony rappresenta motivo di comprensibile gaudio per l'utenza PS2, che potrà godere di una console capace di offrire contemporaneamente **Tekken 4**, **Virtua Fighter 4** e... **Soul Calibur 2**. Da sottolineare inoltre la scelta strategica di proporre un titolo di nicchia come **Rez** sulla console universale per eccellenza. Con tutta probabilità Sega si affida alla vena creativa del settore marketing di Sony. Se sono riusciti a portare in Europa **Vib Ribbon**...

**Virtua Fighter 4**

L'ultimo episodio della saga che ha dato i natali ai beat'em up 3D si presenta in pompa magna su PS2. Un'autentica festa poligonale, ricolma di effetti d'illuminazione, svariate situazioni atmosferiche e un sistema di gioco che ha fatto innamorare milioni di giocatori. Non sono ancora disponibili immagini tratte dalla versione PS2.
Quando esce: entro Natale in Giappone, ma nessuna data ufficiale per il resto del globo.
Perché aspettarlo: perché se non adorate **Tekken 4**, adorate per forza di cose **Virtua Fighter 4.**

**Rez**

Tecnologia al servizio del ritmo, o forse il contrario. Dal creatore del curioso **Space Channel 5** arriva uno dei giochi d'azione più intriganti dell'anno. Il Tagliaerbe, a confronto, non era nulla... La versione giocabile PS2 è stata presentata allo scorso ECTS.
Quando esce: novembre in Giappone, entro Natale negli States e in Europa.
Perché aspettarlo: originalità e follia unite a una realizzazione tecnica superba, basta?

**Ecco the Dolphin**

Un delfino, una civiltà da salvare e nessun cacciatore di frodo. Niente male come bilancio. Teoricamente rientra nella categoria delle avventure, all'atto pratico ci si ritrova immersi tra meduse, tartarughe marine e i resti di Atlantide. Da provare. Una versione giocabile per PS2 è stata presentata al recente ECTS.
Quando esce: novembre in Europa, a seguire nei restanti mercati.
Perché aspettarlo: perché se non siete andati in vacanza la scorsa estate, potete rimediare in qualche modo.

**NBA 2K2**

Il re delle simulazioni di basket scende sul parquet più affollato dell'industria, andando a sfidare in prima persona il monopolio Electronic Arts. Se il gioco saprà mantenere le qualità già apprezzate nelle prime edizioni per Dreamcast, la casa di San Mateo può iniziare a incerottarsi a dovere.
Quando esce: prima dell'inizio della nuova stagione negli States!
Perché aspettarlo: perché non riuscirete mai e poi mai a raggiungere quel dannato anello nella vita reale...

**NFL 2K2**

Quanto detto in occasione di **NBA 2K2** vale pienamente se riportato anche nel caso di **NFL 2K2**. Il Superbowl vede protagonisti **Madden** e il titolo di Visual Concepts, scontro al vertice, come al solito ne approfitteranno i videogiocatori.
Quando esce: a novembre negli Stati Uniti.
Perché aspettarlo: perché ha dimostrato di essere il migliore sul campo. Almeno così dicono molti possessori di Dreamcast.

**Ferrari F355 Challenge**

La simulazione di guida per eccellenza. Le sensazioni di guida di una Ferrari riportate su un singolo CD grazie all'illuminata saggezza di Mr. Out Run. Una riproduzione fedelissima del comportamento di un gioiello di tecnologia, la Ferrari F355 appunto.
Il tutto immerso nel mondo delle competizioni Ferrari Challenge.
Quando esce: entro fine anno in Europa.
Perché aspettarlo: perché se avete **Gran Turismo 3** vi manca solo **F355 Challenge** per fare il pieno.

**Headhunter**

L'attesissimo **MGS**-*wannabe* sembra finalmente sul punto di arrivo. Il gioco dovrebbe unire azione e stile di gioco "à la Kojima", con tanto di effetto di pioggia, motocicletta, occhiali da sole e frasi scontate. Manca Bruce Willis, dovrebbe esserci comunque qualche canotta sudata. E' stato presentato sotto forma di *rolling demo* per PS2 all'ECTS 2001.
Quando esce: entro Natale, preferibilmente verso novembre. Visti i ritardi già subiti non metteremmo la mano sul fuoco.
Perché aspettarlo: perché ogni tanto le sorprese di Pasqua arrivano in anticipo.

**Tennis 2K2**

Oltre all'edizione più che ovvia per Dreamcast, sembra che solo Sony si sia aggiudicato **Tennis 2K2**, meglio conosciuto come **Virtua Tennis 2**. Sebbene lo stile di gioco non fosse quanto di più vicino alla realtà si possa concepire, **Virtua Tennis** si è confermato, lo scorso anno, come uno dei titoli sportivi più divertenti dell'ultimo quinquennio. In questa seconda uscita offre un parco tennisti arricchito da presenze femminili e una possibilità più estesa di personalizzazione degli atleti.
Quando esce: inizio 2002
Perché aspettarlo: per vedere come hanno reso le bordate bimani delle sorelle Williams...

**Space Channel 5**

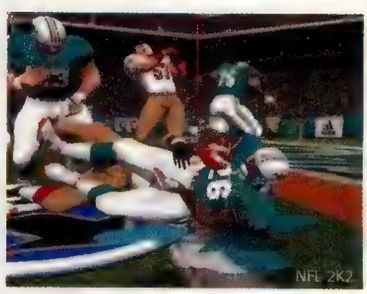
Uno dei primi esperimenti di Sega nel mondo dei titoli musicali non ha avuto fortuna nella sua prima versione per Dreamcast, pur presentando delle idee interessanti e una discreta caratterizzazione. Se il sistema di controllo sarà migliorato e reso più affidabile in questa conversione per PS2 potrebbe rivelarsi un discreto acquisto.
Quando esce: uscita prevista per fine autunno in Europa.
Perché aspettarlo: perché potreste innamorarvi di una ragazza digitale per cui ne valga la pena, finalmente...

Virtua Fighter 4 - img. ver. coin-op

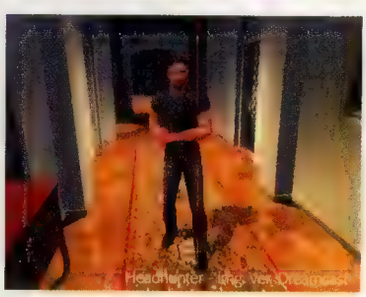
Rez

Ecco the Dolphin

NBA 2K2


NFL 2K2

Ferrari F355 Challenge - img. ver. Dreamcast


Headhunter - img. ver. Dreamcast

Tennis 2K2 - img. ver. Dreamcast

Space Channel 5 - img. ver. Dreamcast

# Sega@Xbox

Sega pare aver puntato gli occhi in maniera del tutto strategica sul possente scatolone nero di Mr. Gates, con l'arrivo di progetti e team giovani, eventualmente in grado di affermarsi finalmente a pieno titolo grazie alla voglia rampante di starfare di Xbox. Manca il gioco di richiamo universale che è **Virtua Fighter 4**, ma trova posto l'attesissimo e "cool-ish" **Jet Set Radio Future**. SmileBit e Sega sperano forse che con la potenza di spinta-marketing di Microsoft e alla natura yankee della console riescano a far affermare il marchio di **Jet Set Radio** negli States, pratica purtroppo fallita da Sega in prima persona lo scorso anno con il primo capitolo. Il resto della ciurma ha in mano progetti come il promettente **Gun Valkyrie** e l'ancora acerbo **Sega GT 2002**. Hitmaker pare abbia deciso di spostarsi su Xbox con un nuovo e misterioso **Crazy Taxi**, altro nome particolarmente presente nel cuore dei giocatori a stelle e strisce. Nebbia fitta attorno all'attesissimo **Panzer Dragoon**.

**Sega GT 2002**
Il seguito del discusso "**GT**-killer" di Sega. Competizioni, un rinnovato Carrozzeria Mode, più di cento vetture realmente esistenti e un modello di guida sofisticato ma non esasperato, questo quanto spera di presentare Sega nel primo titolo di guida di questo calibro per Xbox. Lo sviluppo del gioco è ancora piuttosto arretrato.
Quando esce: non disponibile.
Perché aspettarlo: perché Polyphony non svilupperà mai su Xbox.

**Gun Valkyrie**
SmileBit porta lo stile di gioco di **MDK** su pianeti sconosciuti, eliminando l'ironia di Bioware e arricchendolo di una visione tipicamente nipponica di alieni e bestiacce assortite. Una delle migliori presentazioni per Xbox, attualmente. E' stato presentato in forma giocabile all'E3 dello scorso maggio.
Quando esce: febbraio 2002 in Giappone.
Perché aspettarlo: per blastare qualche ammasso gelatinoso come si deve, dopo tanto tempo.

**Jet Set Radio Future**
Il seguito ufficiale di uno dei migliori giochi della scorsa annata e una delle idee più fresche, azzeccate e divertenti di Sega, di sempre. Un gioco d'azione, un'avventura, un titolo musicale, una simulazione di sport estremo, tutto questo è **Jet Set Radio Future**. E' stato presentato sotto forma di rolling demo all'E3 2001.
Quando esce: febbraio 2002 in Giappone.
Perché aspettarlo: per l'orgia grafica, per la colonna sonora, per la caratterizzazione inimitabile, per lo stile di gioco, per...

**Panzer Dragoon Next**
Dopo anni di esilio dal teatrino videoludico, torna la saga di **Panzer Dragoon**. Lo stile di gioco dovrebbe rifarsi a quello delle prime due versioni per Saturn, vale a dire uno sparatutto 3D senza velleità da RPG (vedi **Panzer Dragoon Saga**). Poco è noto sul gioco, se non che è prevista una presentazione con gran fanfara d'accompagnamento al prossimo Tokyo Game Show.
Quando esce: non disponibile.
Perché aspettarlo: i primi due episodi erano dei buoni esperimenti nel genere.

**The House of the Dead 3**
Il terzo capitolo di una delle serie più riuscite e divertenti di sparatutto con lightgun arriverà in esclusiva, perlomeno inizialmente, sulla console Microsoft. Il gioco promette la solita cascata di non morti e putridume accessoriato, offrendo uno stile di gioco improntato come sempre sulla quantità (dei colpi), più che sulla qualità (**Time Crisis**). Da sempre **The House of the Dead** riesce anche nell'impresa di appassionare a lungo grazie a una serie di tutto rispetto di bivi e strade secondarie, accessibili nelle maniere più disparate...
Quando esce: non disponibile.
Perché aspettarlo: perché rimane uno dei migliori nel suo genere e minaccia di avvantaggiarsi di una realizzazione tecnica di primo piano.

**NBA 2K2 e NFL 2K2**
La politica aggressiva e di espansione di Sega Sports passa ovviamente per la pubblicazione della sua linea sportiva su tutte le console di prossima generazione. Per uno scontro aperto con Electronic Arts non potevano mancare le versioni Xbox di **NBA** ed **NFL 2K2**.
Quando escono: non disponibile
Perché aspettarli: perché mica vorrete giocare tutto il tempo a **90 Minutes**, vero? Whoops...

**Crazy Taxi Next**
Il terzo capitolo della scatenata serie di **Crazy Taxi** arriverà inizialmente su Xbox. Gioco online assicurato e la giocabilità classica per quello che si può aspettare. Il resto è avvolto dalle nebbie più fitte...
Quando esce: non disponibile.
Perché aspettarlo: non c'è due senza tre.

Gun Valkyrie

Sega GT 2002

Jet Set Radio Future

# Sega@Gamecube

Il sogno di ogni hardcore gamer dei tempi andati diventa realtà con lo sbarco del Sonic Team sul cubetto Nintendo. La mossa di Naka-san rende tangibili le speranze un tempo relegate al sonno-REM: Sonic e Mario su un'unica console. La produzione tipicamente nipponica e "fantasiosa" del Sonic Team si sposa alla perfezione con il target d'utenza Nintendo. Una scelta simile può inoltre portare a un rapido sviluppo del gioco in rete su GameCube, se è vero che i provider Sega saranno velocemente adattati alla versione per la console Nintendo di **Phantasy Star Online V2.** GameCube e Sega, per conquistare il Sol Levante.

**Super Monkey Ball**
Da Amusement Vision arriva il gioco che ha fatto impugnare una banana a migliaia di giocatori in tutto il globo... er... **Super Monkey Ball** si presenta come il classico puzzle game tutto azione e bucce gialle, sottovalutatelo e i primati avranno la meglio su di voi.
Quando esce: già disponibile in Giappone, in arrivo in US e Europa assieme al nuovo sistema Nintendo.
Perché aspettarlo: non avete mai sognato di rotolare pelosamente dentro una sfera raccogliendo banane? Impossibile.

**Virtua Striker 3**
La discussa serie calcistica di Sega sbarca su GameCube nel tentativo di raccogliere i tantissimi fan presenti nel paese del Sol Levante. Una realizzazione tecnica di prim'ordine non dovrebbe comunque far passare sotto silenzio i difetti tipici dela serie... Chi vivrà vedrà.
Quando esce: dicembre in Giappone.
Perché aspettarlo: Perché i vostri amici col chiodo e lo scooterino tarocco ci vorranno per forza giocare.

**NBA 2K2**
Il discorso da fare coincide perfettamente con quanto già detto in occasione delle schede delle versioni PlayStation 2 e Xbox. Il miglior gioco di basket, "spalmato" su tutto il mercato disponibile a partire dalla fine di quest'anno. Sega ha preparato un'offensiva coi fiocchi all'establishment di EA Sports.
Quando esce: primavera 2002
Perché aspettarlo: Perché **NBA Courtside 2002** (Nintendo) non sembra poi questo granché...

**Phantasy Star Online**
Con quasi 300.000 giocatori sparsi per tutto il mondo, il primo **Phantasy Star Online** ha dimostrato che il gioco online su console può essere un successone. La seconda versione raggiungerà anche il GameCube, puntando principalmente sul multiplayer rappresentato da un quadruplo split-screen. In arrivo una rete appositamente dedicata.
Quando esce: dicembre in Giappone.
Perché aspettarlo: perché Pioneer 1 è ripiena di strani personaggi da conoscere, frequentare e a cui sottrare una doppia spada per Hunter appena vengono abbattuti.

**Sonic Adventure 2**
Il decimo anniversario del porcospino blu viene celebrato con un gioco in grado di espandere la struttura della saga. Nuovi personaggi, nuove situazioni, gioco a due, realizzazione tecnica coi fiocchi. Se il buon Yuji Naka saprà ridare una controllata alle telecamere e aggiungerà, come promesso, feature esclusive per questa nuova edizione, difficilmente qualcuno potrà fermare il "riccio col taglio di capelli alla moda".
Quando esce: non disponibile.
Perché aspettarlo: perché è, potenzialmente, il migliore episodio della serie.

# Sega@GameboyAdvance

Con un portafolgio di titoli risalenti all'era dei 16bit semplicemente immenso, Sega ha giustamente intrapreso la proficua (e soprattutto comoda e poco onerosa) via dello sviluppo su Game Boy Advance. Non per nulla il primo gioco con marchio Sega a vedere la luce su una console "ex-avversaria", dopo lo storico annuncio dello scorso gennaio, è stato proprio **Chu Chu Rocket**. Dal punto di vista del target a cui rivolgersi, Sega sembra aver intuito facilmente le potenzialità universali del portatile Nintendo. Inutile quindi accennare previsioni da super-enalotto, viste le decine di potenziali successi preconfezionati già da svariati anni, pronti all'uso. Game Boy Advance un po' come PlayStation 2 dei portatili. Chicca imperdibile: **Sonic Advance**, il porcospino ritorna alle due dimensioni, Star Light Zone cercansi.

**Sonic Advance**
A circa sette anni dalla sua ultima avventura bidimensionale ufficiale (**Sonic & Knuckles**), la creatura del Sonic Team torna a calcare i due assi principali attorno a cui fu pensato e realizzato. Il gioco vedrà l'inclusione di svariati personaggi, riportando alla mente le scelte sviluppate dal Sonic Team in occasione di **Sonic Adventure 2**. Visto in azione nelle ultime fiere dell'industria, il gioco ha destato stupore per la pulizia delle animazioni e la realizzazione grafica. Qualche fan storcerà il naso notando uno stile grafico volutamente agli antipodi rispetto alla "stilizzazione" dei primi capitoli pubblicati su Megadrive. C'est la vie...
Quando esce: novembre in Giappone e negli Stati Uniti.
Perché aspettarlo: una domanda trabocchetto?

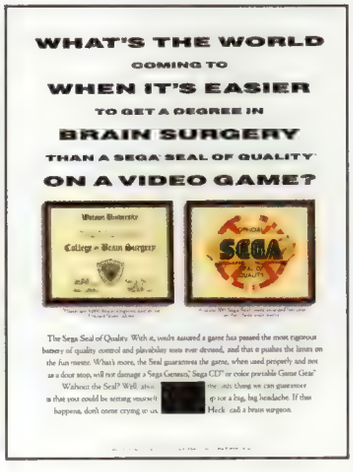
**Puyo Puyo**
Sviluppato da AM1 (ora Wow Entertainment) nel 1992, **Puyo Puyo** è uno dei puzzle game che vanta il maggior numero d'imitazioni. Il concatenamento di fagioli dai diversi colori deve indubbiamente avere un che di magnetico... Questa versione per Game Boy Advance offrirà, casomai ne aveste dubitato, il gioco in multiplayer per un massimo di quattro persone. Semplice, veloce e coinvolgente.
Quando esce: entro Natale in Giappone.
Perché aspettarlo: perché sulle console portatili i puzzle game danno il meglio di sé.

**Columns Advance**
Se il Game Boy (quello targato 1989) aveva **Tetris**, il Game Gear di Sega doveva offrire qualcosa di simile. Infatti l'ingombrante console portatile di Sega arrivò con **Columns**. Il gioco prevede l'accostamento di differenti gemme di vari colori, nel tentativo di creare combinazioni, eliminare le triplette della stessa colorazione e via di questo passo.
Questa nuova edizione conterrà ulteriori modalità di gioco inedite.
Quando esce: non disponibile.
Perchè aspettarlo: ehm… per collezione?

## MARKETING AT WORK

**Quando Sega vendeva grazie alle pubblicità**

Cinque pubblicità dell'epoca dorata di Sega, quando il reparto marketing funzionava. Non è cosa da poco...



## COME TI AGGREDISCO IL MERCATO

Come molte altre case meno celebri, anche Sega ha dimostrato di saper fare delle scelte sbagliate ed aver vissuto esperienze sfortunate. Per una volta, però, non vogliamo raccontare come e perché il Mega CD sia fallito, o come e perché il 32X non sia stato manco preso in considerazione dall'industria. Sega è infatti riuscita a (non) dire la sua anche nel mercato dei pinball. Accade in due momenti ben distinti, una prima volta nel cuore degli anni '70 e una seconda volta nella metà dello scorso decennio. Tra il 1972 e il 1978 Sega sviluppa e produce in prima persona una serie di pinball di discreta fattura, il primo storico "tavolo" è **Casbah**, risalente appunto al 1972. Rimangono, incredibile a dirsi, perplessità e misteri assortiti sul perché Sega abbia del tutto abbandonato il settore nel 1978... Ma la mamma di Sonic ci riprova in tempi non sospetti, ovvero nel 1994, quando acquisisce la fatiscente Data East Pinball. Dopo alcune produzioni di discreto livello, ma incapaci di battagliare ad armi pari con il colosso dell'industria - la storica Bally/Midway - Sega decide di vendere tutto alla società Stern Pinball nel 1999, lasciandogli in eredità alcuni ottimi lavori come il pinball ispirato a *South Park*... tanto che Stern Pinball continua tuttora a produrre e distribuire il flipper dedicato a Kenny e soci. Niente male!

### DIECI MOSSE DA RICORDARE

**I momenti d'illuminazione divina (in ordine rigorosamente casuale)**

1. **Phantasy Star**, capace d'introdrre buona parte degli aspetti dei GDR giapponesi moderni. Combattendo da solo contro mostri sacri quali **Final Fantasy** su NES. Sega e Yuji Naka, promossi;

2. L'introduzione della grafica tridimensionale in ambito videoludico (**Sub-Roc 3D** e **Virtua Racing**);

3. Yu Suzuki e AM2;

4. **Sonic the Hedgehog** (1991, Sonic Team);

5. Le campagne pubblicitarie comparative con(tro) Nintendo;

6. I cabinati idraulici, **After Burner**. Il force feedback di **Out Run**;

7. Magical Sound Shower;

8. Mr. Segata;

9. Be Young, Have Fun, Play Sega!

10. **Virtua Fighter** e la nascita dei picchiaduro tridimensionali.

## IPSE DISSE

Momenti da ricordare attraverso frasi e sentenze celebri. Dalle "pericolose" (per la sua persona) uscite di Bernie Stolar, all'impresa statunitense di Tom Kalinske.

*"Programmare utilizzando due CPU comporta dei problemi.* ***Virtua Fighter*** *utilizza una CPU per ogni personaggio su schermo. I due processori iniziano a "lavorare" nello stesso istante, ma c'è un momento di scarto in cui uno dei due deve attendere che l'altro ritorni al suo punto... Un processore centrale unico e molto veloce sarebbe preferibile. [...] Penso che solamente l'un per cento dei programmatori sia abbastanza esperto da riuscire a sfruttare a dovere il Saturn"* - Yu Suzuki, circa i problemi con l'architettura del Saturn.

*"Il Saturn non è il nostro futuro"* - Il 23 giugno 1997 Bernie Stolar sugellà così il già "grande" amore che il pubblico americano nutriva per lui.

*"Sega ha realizzato un gioco davvero grandioso..."* - Minoru Aratawa, presidente di Nintendo of America, relativamente a **Sonic the Hedgehog**

*"Sega does what Nintendon't"* – Michael Katz, CEO di Sega of America (slogan ufficiale per il lancio del Genesis/Megadrive)

*"Dovete abbassare il prezzo della console, dovete realizzare giochi più veloci e "cool", dovete includere* ***Sonic*** *nel bundle, dovete riuscire a mantenere la presa su questo nuovo pubblico giovane. Solo così Sega riuscirà a vincere questa guerra"* – Tom Kalinske al consiglio d'amministrazione di Sega of Japan, ai tempi della commercializzazione del Megadrive

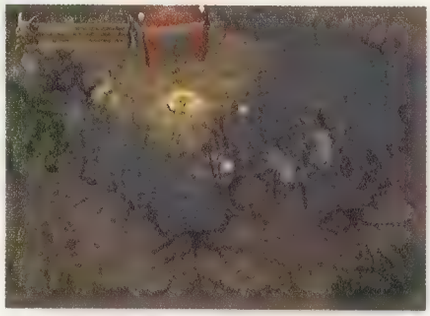
*"Ma è impazzito?"* – Il consiglio di amministrazione di Sega of Japan a Tom Kalinske.

*"E' il tuo turno. E' per questo che sei stato assunto. Fai quello che ritieni più giusto"* - Hayao Nakayama, Presidente di Sega of Japan a Tom Kalinske

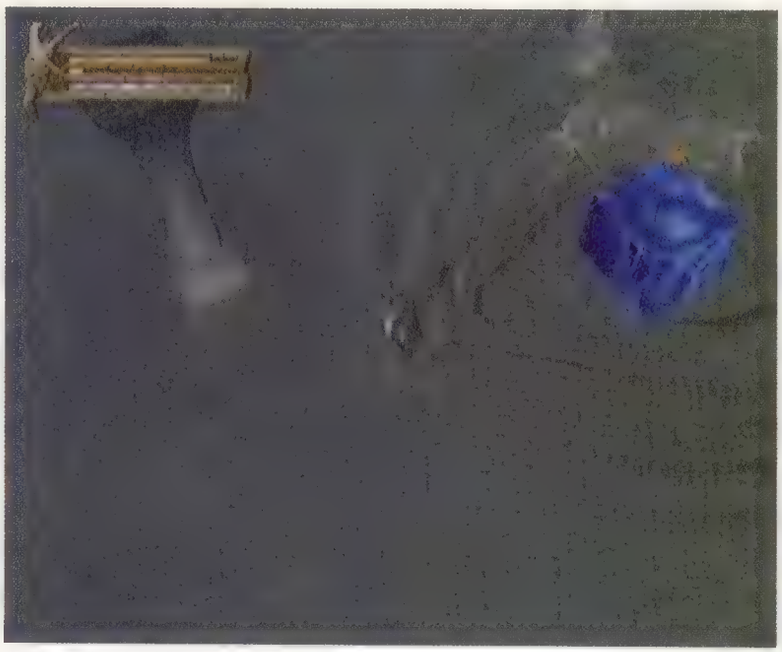
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INTERPLAY/DARK ISLE** SVILUPPATORE **SNOWBLIND** GENERE **ACTION/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2** DATA DI USCITA **22 NOVEMBRE**

# Baldur's Gate: Dark Alliance

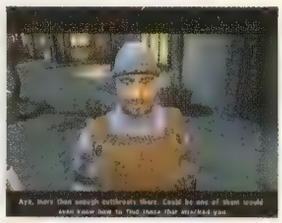
L'action RPG di Snowblind è indubbiamente uno dei giochi cosmeticamente più impressionanti dell'anno, ma quali sono le sue effettive potenzialità ludiche? Ottenuta una recente beta del gioco, **Super Console** indaga...

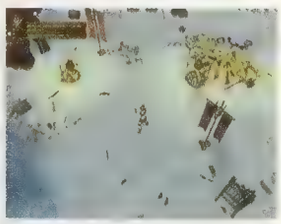


*Durante l'interazione con gli NPC la visuale stringe sull'interlocutore senza soluzione di continuità.*

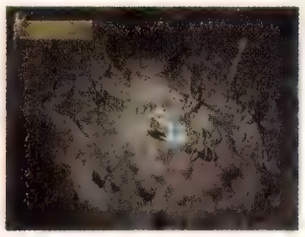


*Il realismo dinamico delle superfici liquide è impressionante. Da questo punto di vista **Baldur's Gate Dark Alliance** si può ritenere secondo solo a **Splashdown** di Infogrames.*





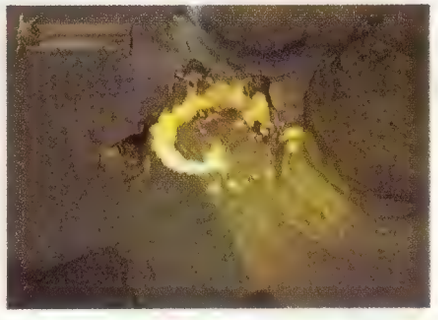
Una volta inserito il DVD nel tray di PS2, **Baldur's Gate: Dark Alliance** accoglie il giocatore con uno dei più spettacolari menu iniziali mai realizzati. Le opzioni disponibili sono immerse in una spettacolare foresta realizzata in tempo reale, il cui fitto fogliame è mosso gentilmente dal vento. Ad ogni selezione effettuata la visuale ruota attorno ad uno splendido stagno illuminato dalla luce lunare: lo stesso stupendo scenario ospita la schermata di selezione dei personaggi, raffigurati con dettagliati modelli poligonali (gli stessi che verranno poi impiegati nel gioco vero e proprio). Come anticipato nelle precedenti anteprime, la rosa dei protagonisti selezionabili consta di tre classi differenti che comprendono il ranger umano Vahn, la maga elfa Adrianna e il nano guerriero Kromlech. Sia che si scelga umano, nano o elfa, il destino del protagonista è quello di venir rapinato dei propri possedimenti da parte di una nuova e misteriosa gilda di ladri non appena entrato nella città di Baldur's Gate: un evento narrato attraverso una sequenza generata in tempo reale impiegando, in maniera estremamente efficace, i medesimi e dettagliatissimi modelli 3D dei personaggi governati durante il gioco. Salvato da morte certa grazie al tempestivo intervento delle guardie cittadine, il protagonista si trova in una complessa riproduzione di un villaggio medioevale fantasy brulicante di vita. A differenza di molti RPG, specie se di scuola nipponica, nessuno degli abitanti che affollano la città è in grado di comunicare con il protagonista. Le uniche persone con cui è possibile interagire si trovano nel solo edificio accessibile, una locanda frequentata da avventurieri, commercianti e briganti chiamata Elfsong. Una volta entrati, l'interfaccia di gioco consiglia (mediante un punto esclamativo sopra di lei) di rivolgere subito la parola alla proprietaria per avere informazioni sulla gilda di ladri che ha infestato la città. Senza soluzione di continuità, l'inquadratura passa dalla visuale "alla **Diablo**" ad un primo piano della prosperosa Alyth con la quale si può colloquiare scegliendo tra più frasi prestabilite. Alyth offre al protagonista la chiave per l'ingresso alle fognature - dalle quali si può raggiungere il covo dei ladri - in cambio della derattizzazione della cantina del locale. A questa prima missione se ne possono aggiungere diverse alternative parlando con gli altri avventori della locanda: normalmente si tratta di recuperare item all'interno della cantina, delle fognature e del covo dei ladri in cambio di oggetti e punti esperienza. Come avviene nella versione cartacea del gioco (basato sulle nuove regole di Dungeons&Dragons, lo ricordiamo) i livelli non si acquisiscono solo abbattendo i nemici, ma anche compiendo azioni particolari come il soddisfare le richieste di una determinata persona. Le sequenze dei dialoghi colpiscono non solo per la dettagliata rappresentazione dei propri interlocutori, ma anche per i loro movimenti, le espressioni facciali e la sincronizzazione delle labbra con il parlato. All'interno della locanda si può inoltre colloquiare con Bartley, un commerciante fornito di ogni genere di armi, protezioni, amuleti e pozioni. Mentre si è intenti a scegliere quali acquisti effettuare, il buon Bartley continua a intrattenere il proprio cliente esaltando le qualità dei suoi prodotti gesticolando animatamente (estremamente buffa l'imitazione dello zombie). L'arsenale inizialmente offerto comprende archi, pugnali, lance, asce, mazze e diversi tipi di spade. Le armi magiche sono avvolte da un aura colorata ed offrono effetti aggiuntivi quali il congelamento dell'avversario - che si frantuma successivamente in cubetti di ghiaccio - o la sua carbonizzazione. Il vestiario comprende semplici indumenti o armature da cavaliere suddivise in elmo, corpo centrale, scudo e guanti. A differenza di molti RPG nipponici, l'impiego delle armature più robuste non è solo disincentivato dal loro alto costo, ma anche dalla necessità di dover considerare il peso di ogni oggetto trasportato o indossato dal personaggio. Di conseguenza se si vuole dotare l'elfa di un'armatura a scaglie per migliorarne la protezione, la sua capacità di trasporto di pozioni e armi, magari recuperati in battaglia per rivenderle, verrà fortemente ridimensionata.



*Camminando vicino ai dirupi è possibile vedere i nemici che ci attendono ai piedi della montagna. In questo caso un branco di lupi aspetta impazientemente il protagonista…*

Se si esclude il tutorial iniziale, l'esplorazione della cantina dell'Elfsong è il primo impatto che il giocatore ha con il sistema di controllo e combattimento. I movimenti sono effettuati attraverso lo stick analogico di sinistra, la cui inclinazione determina tre differenti velocità di marcia. Lo stick di destra viene impiegato per la rotazione del fondale, una facoltà concessa in buona parte delle ambientazioni con l'eccezione di quelle più complesse. La croce direzionale è impiegata per scorrere l'inventario "in game", vale a dire senza necessariamente accedere ad un'apposita schermata. Le magie, il cui impiego consuma una barra di mana da rigenerare con apposite pozioni, sono state rielaborate rispetto alle loro controparti cartacee per renderle più adatte al tipo di gioco. Le fireball, ad esempio, esprimono una potenza offensiva notevolmente ridotta, mentre il burning hand è stato concepito come una sorta di lanciafiamme. Alcuni incantesimi provocano effetti ad area o ricercano automaticamente il bersaglio, mentre altri devono essere diretti manualmente. L'uso dell'arco, ad esempio, non è agevolato da un sistema di puntamento automatico, ma si è preferito l'impiego di una linea luminosa rappresentativa della traiettoria. Le armi si usano con il tasto ⊗, la cui rapida pressione permette l'esecuzione di brevi combinazioni. I colpi avversari si bloccano col tasto R1 mentre con △ è possibile spiccare piccoli balzi che consentono di saltare su strutture o superare ostacoli. L'esplorazione dei dungeon è facilitata da un sistema di mappatura automatica *on screen* dal livello di ingrandimento regolabile per mezzo del tasto L1.

Disinfestata dai topi giganti la cantina dell'Elfsong e ottenuta da Alyth la chiave delle fognature, il gioco entra nel vivo con conseguente aumento della varietà dei nemici e introduzione ai primi rompicapi e trabocchetti. La risoluzione degli enigmi all'interno dei dungeon può richiedere sia il recupero o lo spostamento di determinati oggetti che l'attivazione di leve. Le trappole necessitano invece di una certa abilità nel controllo ed in alcuni casi un'attenta osservazione dell'area di gioco finalizzata a comprendere come (e dove) muoversi per non correre il rischio di venire colpiti. Il bestiario di **Baldur's Gate Dark Alliance** consta di circa una trentina di esseri, umani compresi, espansi a cinquanta attraverso le varianti cromatiche di alcuni di loro. Sono presenti mostri di ogni forma e dimensione che comprendono lupi, coboldi, orchi, giganti, golem, cubi gelatinosi, slime, scheletri, zombie, beholder e draghi. Le aggressioni nemiche avvengono di solito in gruppi che possono superare le dieci unità, con attacchi sia a corto che a lungo raggio. I cadaveri mutilati, inceneriti, congelati e fulminati degli avversari uccisi e i detriti delle suppellettili distrutte per recuperare armi ed oggetti rimangono a lungo sul campo di battaglia, anche dopo aver abbandonato il dungeon. Ma l'avventura narrata da **Baldur's Gate** non si svolge unicamente nei dungeon sotterranei. Tra le locazioni da noi visitate si segnalano foreste, zone collinari, montagne innevate, paludi e templi. Particolarmente spettacolari le rovine di un castello situate sopra un ampio specchio d'acqua sulla cui superficie è riflesso l'intero ambiente circostante. Oltre all'incredibile rappresentazione dell'increspatura delle superfici liquide, colpisce anche una convincente distribuzione delle fonti di luce che rende ancora più spettrali alcune ambientazioni. Non mancano inoltre effetti particellari, trasparenze e quant'altro **Super Console** ha già avuto modo di apprezzare e riportare in altre occasioni. Nonostante limitata dall'incompletezza della beta, ci è parso di ottimo livello anche la componente sonora che si avvale dell'accompagnamento musicale di Jeremy Soule (*Icewind Dale*). In definitiva, l'impressione che abbiamo avuto giocando a **Baldur's Gate Dark Alliance** è quella di avere di fronte un **Diablo** all'ennesima potenza, sia dal punto di vista tecnico che da quello strutturale. Se l'impianto di gioco si rivelerà in grado di offrire un divertimento duraturo e diversificato, l'opera di Snowblind potrà agevolmente assurgere a status di prodotto di riferimento nell'ambito dei dungeon RPG.



*L'equipaggiamento selezionato viene riprodotto direttamente sul corpo dei personaggi. In foto abbiamo svestito l'elfa a puro scopo dimostrativo :-)*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **CAMDEN DEVELOPMENT STUDIO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **INVERNO 2001**

# Dropship

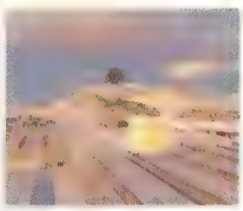
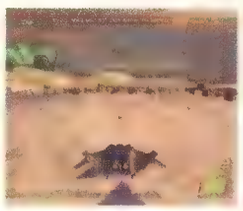
Dopo il rapido test durante lo scorso E3, la simulazione multi-veicolo di Camden Studio ritorna tra le mani di **Super Console** per un'analisi più approfondita. Saprà **Dropship** farci dimenticare i mediocri **Blast Radius** e **Team Buddies** del team britannico?

Le simulazioni multi-veicolo o multi-evento sono un genere che raramente ci ha regalato titoli di valore ludico elevato. La necessità di dover studiare contemporaneamente differenti impianti di gioco per poi riunirli armoniosamente in un'unica struttura, si è spesso risolta in prodotti incompleti caratterizzati da un livello qualitativo non uniforme. E' ancora presente nella memoria degli appassionati di questo genere di giochi il ricordo di **Incoming**, promettente titolo rovinato da notevoli lacune nel design e da una difficoltà estremamente sbilanciata. A tentare una strada simile a quella percorsa da Rage Software è il Camden Development Studio con questo **Dropship** il cui sviluppo, dopo alcune metamorfosi cosmetiche, si sta ormai avviando al termine.

Lo scenario di **Dropship** trasporta il giocatore in una visione pessimistica, ma sfortunatamente piuttosto credibile, del nostro futuro tra cinquant'anni. A causa di continui conflitti locali ed attacchi terroristici, l'ONU ha deciso di fondare un esercito multinazionale, chiamato United Peacekeeping Force, destinato a smorzare sul nascere qualsiasi minaccia alla pace nel mondo. Quest'armata viene dispiegata nei tre punti più caldi del pianeta vale a dire nel Sahara, in Colombia e nel Kazakhstan. Prima di raggiungere i luoghi dei conflitti però, il giocatore è invitato a frequentare un corso d'addestramento, diviso in tre parti, sul funzionamento e il pilotaggio dei mezzi militari. Questi sono costituiti principalmente da aeromobili chiamati Dropship dalle brillanti caratteristiche VTOL (Vertical Take Off and Landing). Esteticamente ispirati ai recenti progetti statunitensi in campo aeronautico militare, in special modo al futuro caccia della marina JSF e all'F-22, questi mezzi si distinguono per i diversi impieghi in cui sono specializzati, vale a dire nell'attacco aereo, nella ricognizione e nel trasporto. Quest'ultimo è indubbiamente il più interessante dei velivoli dato che combina caratteristiche diversificate quali un'elevata mobilità, velocità di punta supersonica, pesante armamento e capacità di trasportare un plotone di soldati o un mezzo corazzato. Il particolare sistema propulsivo delle Dropship ha richiesto un sistema di controllo meno complesso di quanto si possa immaginare, merito dell'alleggerimento del realismo del modello di volo effettuato allo scopo di non compromettere la giocabilità. Il passaggio dalla modalità di hovering a quella di volo non avviene in modo brusco e può essere effettuato a tutte le velocità purché si sia sopra i cento nodi (per evitare lo stallo). Non appena acquisita dimestichezza con l'attivazione delle due modalità e con l'uso degli ugelli per la sospensione in verticale, si possono compiere atterraggi in luoghi impervi, offrire supporto estremamente ravvicinato alle unità al suolo ed eseguire efficacissime manovre di combattimento aereo. La composizione dell'arsenale delle Dropship viene stabilito automaticamente in considerazione del tipo di missione che si deve affrontare. Tra i sistemi d'arma compresi nel gioco troviamo il classico cannone polivalente, cannoni di calibro maggiore anti-carro, razzi pesanti non guidati (ma con un ottimo sistema di puntamento), missili aira-terra e aria-aria. Altre armi speciali come i missili perforanti impiegati per demolire le dighe si aggiungono all'elenco progredendo nel gioco. L'impiego dei dispositivi bellici consuma munizioni fornite forse con un'eccessiva parsimonia. A patto di non avere a disposizione una base per il rifornimento, diventa necessario scegliere con oculatezza e freddezza i propri ber-

*Tramite il menu di opzioni si può scegliere se effettuare gli atterraggi manualmente o in modo automatico.*

*Attaccare bersagli terrestri rimanendo in hovering aumenta le probabilità di far centro, ma rende la Dropship estremamente vulnerabile ai missili terra-aria.*

*Durante il volo ad alta quota, il motore grafico di **Dropship** dà il meglio di se mostrando panorami incredibilmente estesi.*

*La tutt'altro che abbondante scorta di munizioni costringe il giocatore a impiegare le proprie armi solo quando è certo di colpire il bersaglio.*

sagli, concentrandosi sugli obbiettivi principali o sulle minacce più pericolose. In alternativa, quando possibile, si possono sfruttare anche le altre unità presenti sul campo di battaglia alle quali è data facoltà di assegnare i bersagli inquadrati dal proprio sistema di puntamento. A rendere particolarmente ostiche le missioni contribuisce l'improvvisa variazione della loro tipologia durante il corso della battaglia che, unita ai strettissimi limiti di tempo a volte richiesti per raggiungere l'obiettivo, rischia di disorientare il giocatore causando prematuri game over o indesiderate ripercussioni sulle fasi successive del gioco. Il recupero posticipato di una squadra d'assalto sotto attacco nemico, ad esempio, può provocare perdite eccessive pregiudicando la riuscita dell'intera battaglia. Per evitare di cadere in tali situazioni bisogna ascoltare attentamente quanto riferito dal copilota, dal comando militare e dai propri gregari senza lasciarsi guidare prevalentemente dall'istinto. Si tratta di richieste che potrebbero risultare eccessive per l'utenza comune, la quale rischia di scoprire in **Dropship** un titolo alquanto ostico, soprattutto quando si ha a che fare con missioni che richiedono l'impiego di mezzi di terra. Quelle incluse nella versione test provata da **Super Console** permettevano di controllare un APC equipaggiato con un armamento leggero o nullo al quale venivano assegnati compiti ben al di sopra delle sue capacità. Ovviamente, considerata la natura incompleta delle build, è lecito supporre l'eliminazione di questi difetti nel corso del beta testing che precederà il lancio.

La scelta di ambientare il gioco in zone non densamente popolate ha indubbiamente facilitato il lavoro di Camden nella progettazione del motore poligonale. Le ambientazioni sono costituite per la maggior parte da lande disabitate in mezzo alle quali spuntano di tanto in tanto edifici di vario genere. Il ridotto dettaglio dei fondali è però compensato dalla varietà morfologica del terreno che con i suoi frequenti dislivelli amplifica il valore ricreativo dei combattimenti a volo radente. Notevole lo spettacolo offerto dall'ampio orizzonte visivo, specie ad alta quota, solo occasionalmente rovinato da fenomeni di drawn-in che ci si augura vengano estirpati per tempo. Svariarti sono gli effetti grafici impiegati per arricchire il campo di battaglia, dalla luce abbagliante del sole alle nubi di sabba sollevate dai motori quando ci si avvicina al terreno. La rappresentazione dei velivoli a disposizione del giocatore si fa apprezzare per la sua pulizia, per i riflessi sulla fusoliera e per l'attenta e dettagliata realizzazione di tutte le superfici mobili. Oltre ai consueti alettoni, impennaggi e derive, rispondono ai comandi impartiti dal giocatore anche gli ugelli a geometria variabile ed un sistema di flessione delle ali. Queste ultime si piegano verso il basso in modalità di hovering per fornire una maggiore portanza all'aeromobile. Un discreto numero di visuali permette di osservare l'area di gioco da varie angolazioni tra cui soggettiva, terza persona, anteriore e dell'arma impiegata. Al termine della missione è possibile rivedere le proprie gesta mediante un replay privo però di qualsiasi opzione, almeno nella beta.

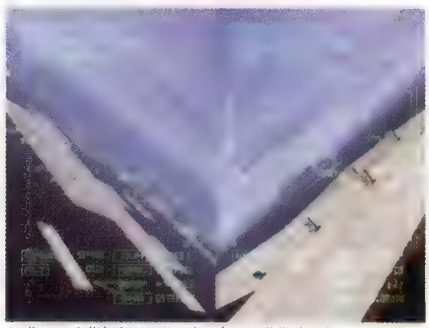
In conclusione, se gli sviluppatori riusciranno a bilanciare al meglio il livello di difficoltà e a rivedere la struttura di alcune missioni in tempo per la commercializzazione, **Dropship** avrà buone possibilità di successo, almeno in seno a quella parte della comunità videoludica avvezza alle simulazioni belliche di un certo livello, relativamente al mercato console, s'intende.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **DISPONIBILE**

# Ace Combat 4

Un ultimo aggiornamento prima di dar fuoco ai post-bruciatori del nuovo episodio di **Ace Combat** per PlayStation2.

*Sul dettaglio grafico di **Ace Combat 4** a questo punto crediamo non ci sia nulla da aggiungere rispetto a quanto comunicato dalle immagini.*



*Nella modalità di gioco a due è possibile impiegare esclusivamente (e comprensibilmente) la visuale interna sprovvista di cockpit.*

*L'intrigante controller Flying Stick di Hori è disponibile in Giappone al prezzo di 5.980 yen.*

Mentre la redazione di **Super Console** si sfrega le mani nell'attesa che la versione nipponica di **Ace Combat 4** (commercializzata mentre scriviamo) giunga nei nostri cubicoli, diamo un'ultima occhiata a quali (ulteriori) novità ci aspettano nella nuova edizione del simulatore di volo namchiano. Non è un segreto che **Ace Combat 4** condivida parecchi elementi in comune con i precedenti episodi per PSone. Meccanica di gioco e sistema di controllo non sembrano essere sottoposti ad un significativo processo di modifica (il che non è necessariamente un male), con il giocatore impegnato a prender parte ad una serie di missioni a bordo dei caccia più all'avanguardia che l'industria militare renda disponibili oggigiorno, dal sofisticatissimo EF-2000 al buon vecchio Phantom, passando per l'F16 Falcon, il Tornado, il Mir2000, l'R-M01, l'F-14 Tomcat e così via. I comandi sono distribuiti sui tasti del DualShock2 col medesimo criterio adottato in passato, ma si registrano lievi alterazioni in proposito, alterazioni rese possibili grazie allo sfruttamento delle funzioni analogiche del nuovo controller Sony (a quanto pare Namco è una delle case più propense a trarre vantaggio da questa nuova feature). Il tasto △ deputato ad agganciare la visuale sul bersaglio funge anche da regolatore dello zoom. Esercitando una maggiore pressione su di esso, è possibile ingrandire il bersaglio dando la possibilità di ammirarne i dettagli senza necessariamente doverci volare addosso. Il tasto ▤ richiama la mappa dell'area di gioco in una finestrella apposita posta nella parte bassa dello schermo. Anche in questo caso, l'esercizio di differenti pressioni si traduce in differenti coefficienti di zoomata della mappa. Ricapitolando quanto già detto nei passati aggiornamenti, lo stick analogico di destra muove la visuale dall'interno dell'abitacolo a 360°, mentre i tasti dorsali comandano l'accelerazione e la decelerazione del velivolo. Nel primo caso basta premere più a fondo il tasto per accendere i post-bruciatori.

Uno degli aspetti probabilmente più curati di **Ace Combat 4** sembra essere il sonoro. Muniti di microfoni e apparecchiature di campionamento varie, gli addetti Namco si sono recati in alcuni aeroporti militari giapponesi per catturare le sonorità da assegnare ai velivoli digitali (un po' com'è abitudine fare durante lo sviluppo dei giochi di guida). Ma non solo. Durante ogni missione le orecchie del giocatore verranno costantemente attraversate dalle conversazioni radiofoniche con i propri compagni di squadriglia e da eventuali intercettazioni del chiacchiericcio nemico. In questo modo l'utente verrà tenuto perpetuamente aggiornato sugli eventi in corso con richieste di soccorso, avvertimenti o minacce varie. Al termine di ogni azione portata a buon fine, inoltre, sarà possibile rivedere il proprio operato attraverso un replay automatico di tutta l'operazione visualizzabile da 7 angolazioni differenti, ma non registrabile su memory card (peccato).

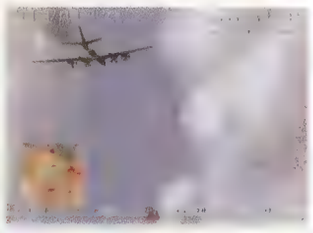
Sebbene **Ace Combat 4** sia principalmente un titolo arcade, non mancano elementi di contatto con le simulazioni vere e proprie. Come di consueto, ogni missione è preceduta da una fase di briefing che ne illustra gli obiettivi e una di allestimento del proprio caccia. Nel corso delle missioni più impegnative e in considerazione del numero finito di missili e bombe equipaggiabili, sarà necessario atterrare su aeroporti militari o portaerei per gli eventuali rifornimenti. La manovra potrà essere condotta manualmente dal giocatore o lasciata agli automatismi innescati con la pressione del tasto ST►. I più fanatici della serie apprezzeranno inoltre la disponibilità di un controller specifico sviluppato dalla nipponica Hori e comprensivo di leva di comando, grilletto, selettore delle armi, regolatore della velocità e quant'altro componga la strumentistica di base di un caccia militare. Per quanto riguarda le modalità di gioco, si apprende con gaudio l'inclusione di un two player mode via split-screen. Saranno almeno 5 le missioni esclusivamente pensate per questa modalità, missioni in cui ognuno dei due partecipanti è chiamato a dimostrare la propria abilità raggiungendo il maggior numero di obiettivi prima del proprio avversario. A tal proposito è triste apprendere l'esclusione del supporto dell'iLink, in qualche modo controbilanciata dall'inclusione di quello dell'HDD (sulle cui conseguenze ci dilungheremo il mese prossimo).

Pur non trascendendo l'impostazione concettuale dei precedenti episodi, **Ace Combat 4** promette di offrire stimolanti miglioramenti in ogni comparto, ma per sapere se saranno sufficienti per ascriverlo nell'elenco dei titoli di serie A per PlayStation2 è necessario attendere il mese prossimo.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **TITUS** SVILUPPATORE **DIGITAL INTEGRATION** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

# Top Gun: Combat Zones

Una software house esperta in simulazioni di volo per PC si cimenta nella realizzazione uno shooter per la massa con risultati piuttosto discutibili.

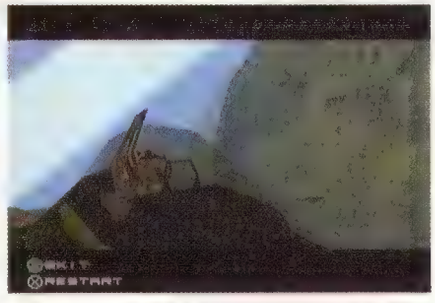


Nonostante siano passati quindici anni dalla sua uscita nelle sale cinematografiche, il film di Tony Scott *Top Gun* è ancora in grado di esercitare un discreto fascino sul pubblico. Difficile dimenticare i combattimenti tra gli F-14 della base di Miramar e i T-38 "MiG 28" Talon sulle note di *Highway to the Danger Zone* di Kenny Loggins. L'acquisizione da parte di Titus della licenza del film ha conseguentemente generato considerevoli aspettative tra i fan delle simulazioni di volo, specie quando si è saputo che lo sviluppo del gioco sarebbe stato affidato a Digital Integration. Sfortunatamente, agli autori di titoli di successo per PC quali **Apache**, **Hind** e **Super Hornet**, è stato chiesto di realizzare una simulazione/sparatutto pensata per l'utenza comune, genere a cui non sembrano particolarmente avvezzi. Ne risulta un gioco la cui struttura più che assomigliare a quella di titoli come **Ace Combat** consiste in una semplificazione approssimativa e affrettata di una simulazione di tipo realistico. Ne è un esempio la decisione di ridurre fortemente il cono di aggancio frontale dei bersagli che, unito ad un sistema poco efficiente di individuazione della posizione dei nemici, è spesso causa di un forte disorientamento. Talvolta ci si trova nell'esatto punto indicato dal radar e bussola, girando a vuoto alla ricerca di un bersaglio puntiforme nascosto fra nubi. A ben poco serve poter ruotare la visuale con lo stick di destra se i bersagli sono quasi invisibili. Altcune soluzioni concepite per facilitare la vita del pilota la rendono in realtà più complicata. Ne è un fulgido esempio il sistema di puntamento delle bombe che, una volta selezionato, passa automaticamente ad una visuale esterna il cui movimento è slegato rispetto a quello dell'aereo. Ne consegue che il giocatore si trova improvvisamente privo di ogni punto di riferimento per il volo e gli è completamente impossibile giudicare l'angolo della propria virata o picchiata. Scomodo anche il sistema di puntamento dei razzi che richiede un allineamento perfetto con il bersaglio se si vuole avere qualche speranza di colpirlo: un'operazione non facile visto l'elevatissimo danno provocato dalla contraerea balistica nemica. Lo stesso vale per il Vulcan, utile solo contro bersagli poco protetti o nel caso si riesca a mettersi in coda ad un aereo nemico. Le uniche armi ad avere una certa efficacia sono i missili aria-aria e quelli aria-terra, la cui quantità, per quanto irrealistica, non sempre è sufficiente per abbattere tutti i bersagli. Sognatevi la presenza di qualsiasi esca anti-missile o sistema ECM: quando si viene agganciati da un missile nemico bisogna contare solo sulle doti acrobatiche del proprio mezzo.

Al contrario di quanto veniva mostrato nei primi trailer diffusi da Titus, il gioco ha ben poco a che fare con la trama narrata nel film. Si tratta semplicemente di affrontare in sequenza una serie di 21 missioni militari ambientate in tre locazioni differenti: sud-est asiatico, Golfo Persico e Siberia. Aree il cui ingresso è sempre obbligatoriamente preceduto da cinque missioni di addestramento nella base di Miramar. Man mano che si prosegue nel gioco viene sbloccata la rosa degli aerei disponibili, composta da otto aeromobili passati, presenti e futuri della Marina. Gli avversari nelle missioni di guerra, dalle tipologie più svariate, vanno dal vetusto MiG-17 ai più recenti MiG-29 e Su-27 oltre ovviamente a elicotteri, navi e mezzi corazzati.

Dal punto di vista cosmetico spiccano le accurate realizzazioni degli aerei, il cui elevato livello di dettaglio è esaltato da uno splendido replay ricco di differenti inquadrature dal taglio cinematografico. Lo stesso vale per le scenografie che si distinguono, quando l'ambientazione glielo consente, per ricchezza di texture e strutture. Un buon impiego degli effetti particellari contribuisce alla resa credibile di nubi, fumo e scie di condensa. Qualità che vengono però fortemente sminuite da un eccessivo uso di fogging che serve a coprire le scarse prestazioni di un motore grafico di fatto traballante e fin troppo cedevole nel corso delle sequenze più concitate.

Allo stadio attuale di sviluppo **Top Gun: Combat Zones** è caratterizzato da un numero di mancanze tecnico-strutturali eccessivo per poter essere considerato un valido avversario di titoli come **Dropship** o **Ace Combat 4**. Auguriamoci che almeno parte di esse vengano corrette in tempo per l'uscita novembrina.



*I replay impiegano una regia di tipo cinematografico caratterizzata da numerose e insolite inquadrature, effetti di motion blur e movimenti repentini della camera.*

FORMATO **PLAYSTATION 2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EON** SVILUPPATORE **PIPE DREAM INTERACTIVE** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **16 NOVEMBRE**

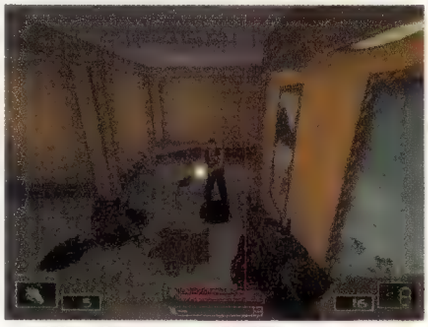
# Soldier of Fortune – Gold Edition

Dopo i risultati positivi ottenuti da **Quake III: Revolution** e in attesa del promettente **Half Life**, la softeca PS2 si appresta ad accogliere l'ennesima conversione da PC. Mettete a letto i bambini: sta per approdare sulla console Sony uno dei più violenti FPS mai creati finora...

Sebbene i titoli meritevoli d'attenzione fra quelli pubblicati finora da EON Digital siano invero pochi, non v'è alcun dubbio che gli sforzi compiuti negli ultimi mesi dall'etichetta del gruppo Digital Bros. stiano iniziando a portare i primi frutti. Al di là dell'interessante **Morrowind**, atteso con impazienza dall'utenza PC e Xbox, il recente ECTS di Londra doveva rappresentare un'occasione concreta per verificare la bontà delle conversioni per PlayStation2 di due altisonanti titoli "made in Raven Software", **Soldier of Fortune** e **Star Trek Voyager: Elite Force**. Sfortunatamente problemi non meglio precisati nell'ottimizzazione del codice hanno impedito agli sviluppatori di Pipe Dream Interactive, responsabili del porting, di mostrare una versione giocabile di **Star Trek**, ma l'inconveniente è stato compensato dalla possibilità di provare una build pressoché completa di **Soldier of Fortune - Gold Edition**, così da poter trarre alcune conclusioni prima ancora dell'uscita del titolo nei negozi. L'impressione ricavata dopo una prolungata sessione di gioco è quella che i programmatori abbiano cercato di effettuare il passaggio dal computer alla console Sony nel modo più "indolore" possibile, adattando il codice originale all'hardware del monolite nero, con tutti i pro e i contro che una simile scelta può portare. L'esempio più concreto dei risultati ottenuti seguendo questa politica è rappresentato dal motore 3D: nel realizzare la versione originale del gioco i programmatori di Raven si erano "appoggiati" sull'engine di **Quake II**, modificandolo ad hoc e inserendo un sistema di animazioni proprietario denominato GHOUL. Grazie ad esso, ' corpo di ogni personaggio del gioco poteva essere suddiviso in 26 zone diverse, ognuna delle quali reagiva in modo autonomo ai colpi subiti: un nemico colpito al braccio, quindi, aveva una reazione sostanzialmente diversa da uno colpito a una gamba o alla testa, aumentando notevolmente il fattore realismo del gioco. Il tutto è rimasto pressoché immutato su PS2, nonostante **Soldier of Fortune** fosse stato criticato alla sua uscita su PC per l'eccessiva dose di violenza in esso contenuto: il motore di **Quake II** e il GHOUL sono stato adattati all'hardware Sony, pur senza sfruttare le caratteristiche specifiche della console, con risultati estetici tutto sommato inferiori a quanto visto in **Quake III: Revolution**. Nessuno sconvolgimento anche per quanto riguarda il background del gioco: **Soldier of Fortune - Gold Edition** è incentrato sulle vicende di John Mullins, mercenario senza macchia e senza paura (nonché consulente di Raven), impegnato a fronteggiare diversi gruppi di terroristi che operano in tutto il mondo. I 26 livelli del gioco portano il protagonista a toccare 5 continenti diversi, con locazioni che vanno dalla classica Siberia all'ipertecnologica Tokyo. Come già accennato in precedenza, la peculiarità del titolo EON è rappresentata dall'estremo realismo: al di là dei cospicui spargimenti di sangue e dell'elevata dose di gore che "colora" gli scontri a fuoco con i terroristi, ogni scenario dev'essere affrontato con una particolare strategia (non a caso il protagonista è in grado di abbassarsi, strisciare, piegarsi...) e, a differenza di quanto accade nella stragrande maggioranza dei FPS, utilizzando una serie di armi realmente esistenti.

Due fattori distinguono la versione PS2 da quella PC: il sistema di controllo e la modalità multiplayer. Per quanto riguarda il primo, Pipe Dream Interactive ha lavorato alacremente per rendere l'esperienza blastatoria quanto più agevole possibile con il DualShock2, prendendo come esempio **TimeSplitters**, ma incorporando, come in **Unreal Tournament**, un'opzione per giocare tramite mouse e tastiera USB. Il multiplayer consente a quattro giocatori di sfidarsi tramite doppio split-screen. In questa modalità, sebbene il frame rate non presenti cali di sorta, è impossibile non notare una certa perdita di dettaglio nei fondali. Se il tempo lo consentirà, i programmatori di Pipe Dream vorrebbero implementare anche un collegamento tramite iLink, così da offrire una valida alternativa a chiunque voglia sfidare un amico senza soffrire il claustrofobico split-screen. Maggiori dettagli nell'ormai prossima recensione.

*La divisione del corpo dei nemici in 26 "gore zones" permette ai giocatori più sadici di infierire ripetutamente sui terroristi prima di portare il colpo di grazia.*

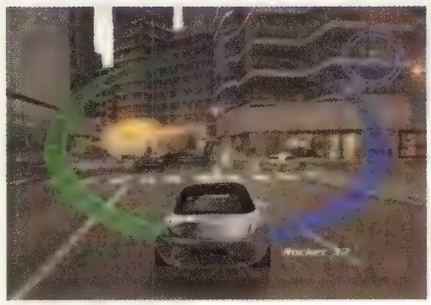


*In **Soldier of Fortune - Gold Edition** la violenza è molto esplicita e la stampa americana non ha mancato di attaccare il titolo nel periodo del suo lancio su PC: per i più deboli di stomaco, gli sviluppatori di Pipe Dream Interactive hanno comunque inserito opzione per disabilitare il gore e ridurre notevolmente gli spargimenti di sangue.*

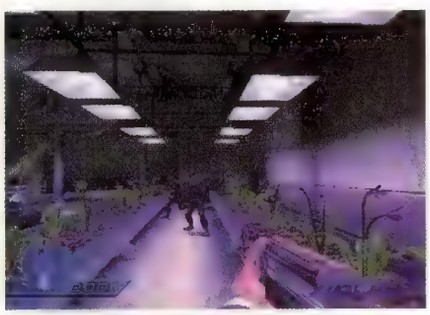
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **FINE ANNO**

# James Bond 007 in Agent Under Fire

Il toto-Bond continua. Mentre cercate di indovinare il prossimo interprete, potreste farvi due partite al nuovo FPS/racer di 007...



*Dopo la debacle di **TWINE**, l'agente segreto di Sua Maestà rispolvera il doveroso multiplayer a 4 giocatori...*



*Il doppiaggio dei personaggi è quanto mai professionistico: il mitico "Q" ad esempio è doppiato dal suo interprete nei film di Bond, John Cleese...*

Bei tempi quando Bond si imponeva all'attenzione di tutti nel nintendiano **GoldenEye**, considerato per parecchio tempo il paradigma degli FPS consolari e uno dei giochi con la permanenza più durevole nelle classifiche di vendita/noleggio USA. Purtroppo l'agente britannico non si è più ripetuto, compromettendosi anzi definitivamente con l'abominevole **007 Racing**, praticamente un frullato di difetti videoludici da bersi tutto d'un fiato e stramazzare al suolo. Tranquilli: **Agent Under Fire** si fa carico di entrambi gli stili di gioco (ecco, un altro frullato), speriamo per riparare alle cattive prestazioni del secondo tie-in!

**AUF** non segue la trama di alcun film di 007, ma è stato concepito un intreccio narrativo originale da alcuni sceneggiatori di MGM. La mente malata terrorista di turno risponde al nome di Malprave (così, semplicemente Malprave), che ha in mente di sfruttare le ultime conquiste della ricerca genetica per allestire un massiccio esercito di cloni. C'è un solo problema: sono tutti cloni di Elvis. No, nonè vero. Lo scopo è ovviamente quello di griffare l'intero globo con un bel marchio "Malprave" e magari farci anche uno spot dopo aver schiavizzato l'intero reparto marketing di Budweiser.

Sul versante sparatuttistico il gioco non sembra impregnato di eccessiva creatività, ma a meno che uno non reinventi il personaggio, si deve comunque trattare di scontri a fuoco e sfruttamento dei marchingegni con cui "Q" riempie le tasche di 007. Tra questi registriamo la Q-Claw, ovvero un rampino che issa l'agente segreto più noto del globo al terzo piano di un palazzo semplicemente premendo un tasto e nello spazio di due-tre secondi. La Q-Claw non puo però artigliare qualsiasi cosa, ma va puntata verso gli sbocchi di alcuni condotti per poter funzionare. Mi ricorda tremendamente Batman. Ancora meglio, EA sembra intenzionata a includere il mitico jetpack, uno dei gingilli più famosi, che fece il proprio esordio nel film *Thunderball* (1965). Per il resto, abbiamo potuto vedere all'opera il classico orologio-laser, utile per fondere elementi del paesaggio che costituirebbero fastidiosi ostacoli.

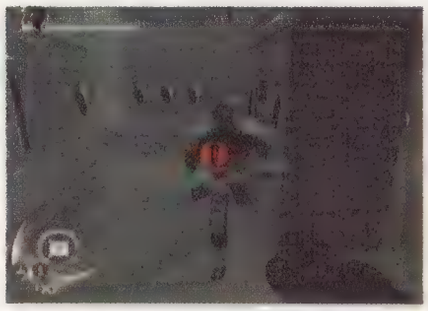
Gli scenari sono piuttosto interessanti anche se non rivoluzionari: si parte in un'ambasciata romena al salvataggio di ostaggi e si passa per una piattaforma petrolifera, giusto sul cucuzzolo di una base sottomarina segreta. Le armi costituiscono una passerella di bocche da fuoco di ogni foggia e dimensione che ovviamente 007 sa maneggiare come fossero popcorn: pistola (indovinate un po': Walther PPK), mitragliatrice, lanciarazzi e il doveroso fucile di precisione con cui fare un buco in testa al solito sfigato di pattuglia.

Passiamo alla fase motoristica. Non è una semplice parentesi, come annunciato prima, ma anzi copre almeno un terzo dell'intero gioco. La scuderia bondiana dovrebbe includere BMW Z8, BMW 750 e, ovviamente, la mitica Aston Martin. Anche in questo caso la creatività del servizio segreto inglese dovrebbe scatenarsi, apportando qualche "modifica" alle vetture, anche se non è ancora chiaro di cosa si tratti esattamente. Quel che è sicuro è che a un certo punto del gioco piloterete un carro armato, cosa che d'altronde abbiamo visto a fare a Bond già al cinema. Ciò che è molto interessante è la fragilità del paesaggio una volta partita la raffica di starnuti offensivi del tank: la cosa più sfiziosa sono le colonne portanti di ponti e portici che, una volta polverizzate, provocano il collasso dell'intera struttura investendo con conseguenze letali uomini e mezzi sottostanti. Carino anche l'effetto della mitragliatrice che disegna costellazioni di fori di proiettili sulle carrozzerie delle auto blindate, fa cadere come mosche interi drappelli di sgherri e manda in mille pezzi finestrini, vetrate e parabrezza. La cosa interessante è che la sezione motorizzata è stata affidata direttamente al team EA di Vancouver, composta in gran parte da responsabili della nota serie a quattroruote di **Need for Speed**. Una garanzia quantomeno di esperienza in questa "specialità".

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **UBI SOFT CANADA** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **OTTOBRE**

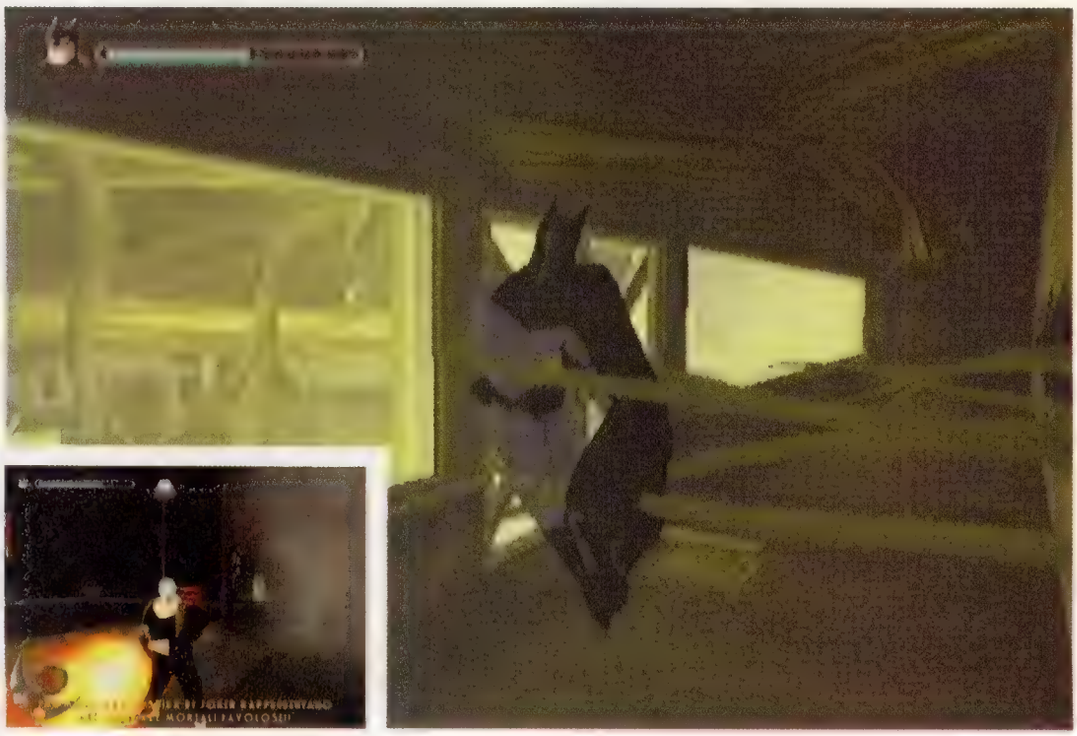
# Batman: Vengeance

L'Uomo Pipistrello ci regala forse il nuovo paradigma dei videogiochi adolescenziali...



*In alcune occasioni premendo L1 si attiva il comunicatore per parlare con Batgirl e ottenere preziosi suggerimenti. Un po' come il walkie-talkie di **Alone in the Dark**.*

*Il gioco comprende anche delle sezioni di volo/guida in cui pilotare Batman stesso, la Batmobile e il Batplane.*





Finora la licenza della serie animata di Batman non è stata sfruttata granché bene da Ubi Soft, ma la tendenza sembra destinata a cambiare ora che il Cavaliere Oscuro (o il Crociato Incappucciato, se preferite) salterellerà fra i tetti sulla PS2. Specialmente se la posizionate in verticale. Ci troviamo probabilmente di fronte al "passo successivo" nella nicchia dei giochi indirizzati ad un pubblico giovanile. Ovvero: la giocabilità è immediata, la visuale è in terza persona, il sangue rimane al proprio posto, gli uccellini cantano e ci manca solo un intermezzo musicale di Tom Jones. Peccato che ci sia anche una visuale in soggettiva, una mossa stealth e qualche stimolo al ragionamento logico, proprio le caratteristiche che lo elevano a rango di "anello mancante" tra questa e la prossima generazione di videogiochi giovanilistici. Insomma, stavolta Ubi Soft sembra averci dato dentro.

Il gioco si presenta come un classico **Tomb Raider** con il supereroe che rimbalza da un terrazzo all'altro di Gotham City facendo bene attenzione a non precipitare di sotto. Tenendo premuto il tasto di salto è anche possibile fargli dispiegare il mantello, per trasvolate più durevoli che allunghino la gittata delle sue fluttuazioni. Il tasto di attacco innesca un classico mulinare di calci e pugni non appena vi trovate di fronte a un nemico. Tra l'altro, appena un bersaglio viene "agganciato", questo non può essere mollato finché il combattimento non è finito: anche se dovessero esserci due nemici che vi ronzano attorno, ingaggerete battaglia solo con uno, mentre l'altro praticamente attenderà il suo turno, limitandosi a rimanere nei paraggi. Una testimonianza del carattere "teen" del gioco: più un videogame è guidato, più si abbassa l'età del target a cui si rivolge. Ci si può sottrarre alla colluttazione soltanto se il personaggio è armato. Nessuno dei nemici ci rimane secco, ma giace esanime al suolo, pronto a riprendersi a meno che Batman non lo ammanetti durante il periodo di stordimento (una decina di secondi) con il tasto △. Con le mani legate, il pericolo singolo è scongiurato. Per difendersi, Batman può anche imbozzolarsi nel suo mantello, anche se l'operazione non può durare a lungo.

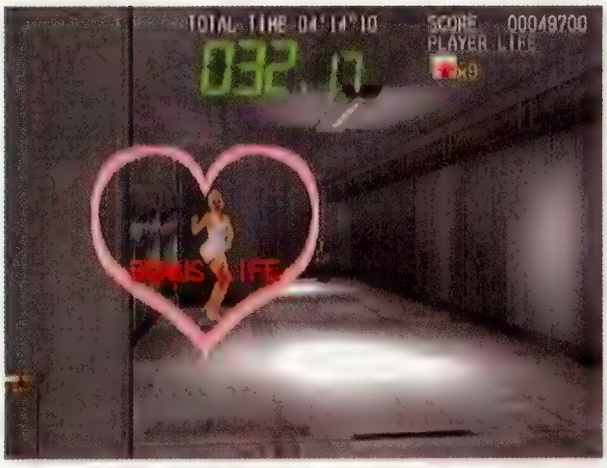
Interessante il fatto che l'Uomo Pipistrello si evolva: a forza di randellate ai nemici, il nostro eroe acquisisce nuove mosse speciali offensive da eseguire con la classica combinazione di colpi e direzioni. Alcune sono molto carine: calcio, sorvolo dell'avversario e gancio finale al mento, tanto per fare un esempio. A "dare un tono" a **Batman Vengeance** pensa, come si diceva, una mossa stealth tipica: strusciamento contro il muro e occhiata furtiva dietro l'angolo, con ovvia carrellata della telecamera. Nessuno si accorgerà della presenza dell'Uomo Pipistrello (non credo ci sia un altro personaggio a cui si addica di più la mossa stealth: senza offesa, Snake...). Attivando la visuale in soggettiva (tasto R2), si capisce definitivamente che non ci troviamo di fronte al solito platform adolescenziale: ormai oggi anche i videogamers in erba sanno affrontare la visuale in prima persona. Perché si tratta di trasformazione in un vero e proprio FPS: per spostarsi/puntare si utilizzano le due levette analogiche (orientamento dello sguardo + cambio di direzione + strafe) ed è in questa condizione che si possono scatenare gli ordigni da lancio. Facendo mente locale, non si scoprono tanti giochi che integrano prima e terza persona in maniera così completa. Le armi da lancio principali sono due tipi di Batarang. Ed è sempre in soggettiva che si può sfruttare anche uno dei gingilli più importanti dell'inventario: il Bat-rampino, che deve arpionare appositi appigli rossi per poter funzionare e farvi raggiungere locazioni elevate all'apparenza fuori portata. La sequenza è comunque automatica e non sussistono problemi di complesse acrobazie trapezistiche, tipo alcuni numeri circensi di Lara Croft in **Last Revelation**.

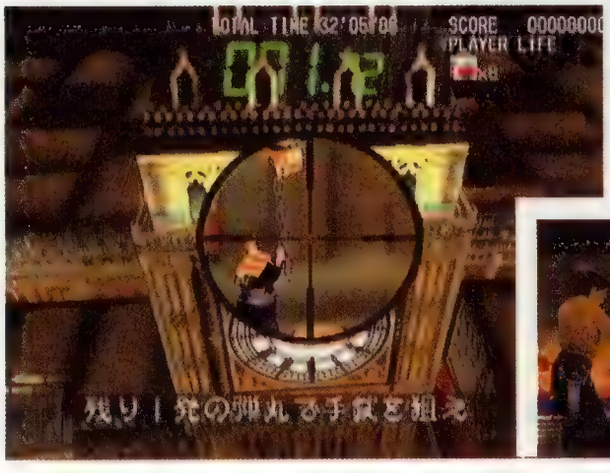
**Batman Vengeance** rimane sempre un videogioco per teenager, ricordate? Trama, musica, doppiaggio non temono comunque accuse di immaturità: la prima è stata concepita insieme a degli sceneggiatori di DC Comics, la seconda è affidata a un compositore specializzato in single televisive (tra le quali *Buffy*) e il terzo comprende gli stessi doppiatori della serie animata, incluso Mark Hamill (il Luke Skywalker dello *Star Wars* del 1977) che interpreta il Joker.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **22 NOVEMBRE**

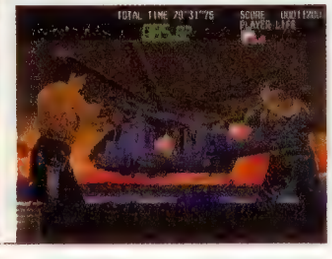
# Silent Scope 2: Dark Silhouette

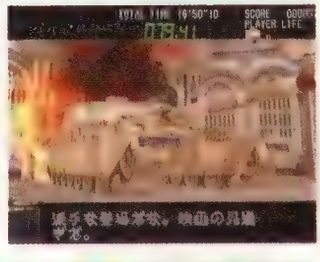
Sempre convinta delle potenzialità commerciali di uno shooter con light gun privato della sua pistola, Konami cerca di correggere gli errori commessi nel primo **Silent Scope** apportando diversi miglioramenti.











**Silent Scope** è nato come tentativo da parte di Konami di rinnovare il genere degli sparatutto con light gun associandoli ad un simulacro di fucile PSG-1 dotato di un innovativo puntamento ottico a cristalli liquidi. Esperimento riuscito con successo tanto che il sequel **Silent Scope 2: Dark Silohuette** è arrivato terzo nella classifica dei coin-op più gettonati d'America lo scorso anno. E' comprensibile quindi l'insistenza di Konami nel proporre conversioni del gioco per console, nonostante il titolo sia privato del suo elemento di maggiore attrattiva, ovverosia il fucile. Consapevole dei principali problemi che affliggevano la conversione del primo **Silent Scope**, KCET ha apportato alcuni miglioramenti che si uniscono alle modifiche strutturali occorse durante lo sviluppo del coin-op.

La principale differenza che distingue **Silent Scope 2** dal proprio prequel è la possibilità di scegliere tra due personaggi che consentono di accedere ad altrettanti percorsi di gioco differenti. Nonostante la sequenza con cui vengono affrontati i livelli sia identica, Falcon e Jackal seguono tattiche diverse che li porta a trovarsi in una posizione favorevole in un'area di gioco e sfavorevole in un'altra. Generalmente la difficoltà globale di entrambi i percorsi è comunque la stessa e peraltro superiore a quella dell'episodio precedente. Ciò che rende **Silent Scope 2** più impegnativo è il ritardo con cui appaiono i rilevatori della posizione del bersaglio, modifica che costringe il giocatore ad aguzzare la vista se non vuole perdere tempo prezioso. Ai bonus ottenibili inquadrando nel proprio mirino belle ragazze, ora si aggiungono quelli acquisibili con gli Skill Shot, obiettivi difficili da colpire o individuare che incrementano sensibilmente il proprio punteggio. Alcuni di essi prevedono l'interazione con il fondale per spegnere le luci, ad esempio, o per provocare il collasso di specifiche strutture.

Al precedente sistema di puntamento a intensificazione di luce stellare si aggiungono ora un rilevatore di calore corporeo e un fantascientifico visore a raggi X che permette di colpire i nemici nascosti dietro ripari di varia natura. Così come il coin-op prevedeva la possibilità di collegare due cabinati, anche la versione per console consente di unire una coppia di PS2 tramite iLink per affrontare il gioco in cooperativa. Il cavo di connessione può essere impiegato anche per partecipare al Duel Mode, una variante a due del precedente Time Attack, il cui scopo è quello di individuare e colpire il proprio avversario prima di essere scoperti. A queste e ad altre modalità si aggiunge un Original Mode esclusivo per PS2 comprendente diverse missioni inedite. Sempre allo scopo di sostenere l'interesse per il gioco sono stati inseriti diversi elementi segreti.

Dal punto di vista tecnico **Silent Scope 2** tradisce l'età dell'hardware su cui è basato il gioco originale. Texture sfocate e modelli poligonali spigolosi lo fanno sembrare più un gioco della precedente generazione che un nuovo titolo per PS2. Mancanze che non dovrebbero scoraggiare gli appassionati del coin-op che troveranno nella conversione molto più di quanto offerto dalla sua controparte a gettoni, a parte il fucile ovviamente…

*La fisica di gioco contempla l'overpiercing e la velocità relativa del bersaglio. Di conseguenza è possibile colpire più nemici con un colpo solo e si è costretti ad anticipare la posizione dell'obiettivo se questo si trova in movimento.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **CRITERION GAMES** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **2 NOVEMBRE**

# Burnout

Lo scettro di Namco, da sempre casa regina dei giochi di guida arcade su PlayStation, potrebbe presto cambiare mano. E finire, sorpresa delle sorprese, proprio in Europa...

*All'inizio del gioco il set di veicoli disponibili ammonta a una decina di automobili, ma diversi mezzi bonus attendono il giocatore superando i livelli più avanzati: fra questi non mancano un carro attrezzi e un autobus con cui **Super Console**, non senza fatica, ha avuto modo di gareggiare (e di creare incidenti a dir poco apocalittici...).*

*Una delle modalità più promettenti sembra essere il Survival Mode, dove il primo incidente significa Game Over per il giocatore. Ideale per le sfide a due quando il tempo a disposizione è davvero limitato...*

È innegabile. La line-up Acclaim all'ultimo E3 di Los Angeles aveva lasciato l'amaro in bocca alla maggior parte dei visitatori della fiera californiana. **Shadowman 2**, **Extreme G3**, **Paris-Dakar Rally**, **Dave Mirra Freestyle BMX 2**... Difficile esaltarsi per una serie di titoli dal contenuto piuttosto piatto e di sicuro non impressionanti sotto il profilo tecnico. Ma mentre all'esterno dello stand molti operatori del settore si interrogavano sul futuro della storica casa americana, in uno stanzino di tre-metri-per-tre un gruppetto di programmatori mostrava ad alcuni membri della stampa **SRC**, il titolo di punta di Acclaim per quest'affollatissima stagione natalizia, nonché uno dei migliori giochi di tutto l'Electronic Entertainment Expo. La sua presentazione aveva entusiasmato la maggior parte dei giornalisti intervenuti, ma gli ordini dei PR di Acclaim erano stati tassativi: *"Nessuna foto per il momento. Vogliamo mostrare **SRC** al grande pubblico solo quando sarà nelle fasi più avanzate. E siamo sicuri che la copertura anche a distanza di mesi sarà comunque adeguata..."*. Niente di più vero: il gioco, ribattezzato nel frattempo **Burnout**, faceva bella mostra di sé sulla copertina dell'ultimo numero di *Edge* e l'hype per il titolo Acclaim sembra crescere con l'approssimarsi della data d'uscita. Ma com'è giustificabile tutto quest'entusiasmo per un gioco che a prima vista sembra il più classico dei racing game arcade? *"Penso che **Burnout** possa piacere perché è un gioco un po' diverso dalla concorrenza"* dichiara Alex Ward, brillante creative manager di Criterion Games, software house responsabile del gioco, in una chiacchierata con **Super Console**. *"Non era nostra intenzione quella di creare un altro **Gran Turismo 3**. Per carità, non fraintendetemi: in Criterion adoriamo **GT3**. E' un gioco fantastico e Kazunori Yamauchi è uno dei nostri idoli. Ma **Gran Turismo** è **Gran Turismo**. Il nostro approccio con il genere dei racing game è diverso: abbiamo cercato di creare un titolo veloce, spettacolare e immediato. Un titolo ispirato ai classici del genere come **Out Run** o **Lotus Turbo Challenge** su Amiga, ma anche al mai-troppo-lodato **The Need for Speed** su 3DO. Ma non abbiamo tratto ispirazione solo da videogiochi del passato..."* esclama Alex mentre infila una cassetta nel primo videoregistratore a portata di mano. *"Prendete gli inseguimenti automobilistici di un qualsiasi film d'azione hollywoodiano. Quanti videogiochi riescono a riproporre il medesimo feeling adrenalinico che si prova nel vedere una scena del genere?"* si domanda retoricamente mentre sullo schermo scorrono alcune sequenze tratte dal film *Ronin*. *"D'accordo, Ronin non è un film che passerà alla storia, ma le scene degli inseguimenti in macchina hanno pochi eguali. Sono incredibili. Auto comuni che viaggiano a velocità folli in mezzo al traffico di una città europea, con quell'elemento di casualità costituito dalle reazioni imprevedibili dei mezzi guidati dai normali cittadini. Uno dei nostri obiettivi era proprio quello di creare qualcosa di simile su PlayStation2"*. Due sono quindi gli elementi chiave necessari per rendere concreta un'idea simile in un videogame: velocità siderale e traffico elevato. Il primo fattore, a giudicare già dalle prime versioni del gioco, è presente in misura massiccia: le quattroruote sfrecciano letteralmente sul nastro d'asfalto ma, nonostante la rapidità con cui gli elementi su schermo schizzano via mettendo a dura prova i riflessi dell'utente, l'engine messo a punto da Criterion Games non sembra accusare il minimo sforzo e il frame rate rimane costantemente inchiodato a 60 fps, senza pop-up o difetti di sorta. In questo contesto il design dei tracciati assume un'importanza fondamentalmente, come spiega Chris Roberts, game designer di **Burnout**: *"Non avrebbe senso realizzare un gioco improntato sulla velocità e poi proporre dei percorsi con curve da affrontare a 30 km/h. Questo è uno dei motivi per cui abbiamo deciso di non riproporre locazioni realmente esistenti, con la topografia esatta di varie città mondiali, come accade ultimamente in un sacco di giochi di guida. **Burnout** ha 16 percorsi ambientati in varie parti del globo, come gli Stati Uniti e l'Europa, ma anziché ricreare esattamente metropoli come Los Angeles e Parigi siamo stati sul generico, portando su video quello che è un po' l'immaginario collettivo delle varie zone del mondo. Quindi i percorsi americani saranno delle highways gigantesche, con un'infinità di corsie, svincoli, truck enormi... mentre i*

*Tecnicamente il titolo di Criterion Games è eccellente e propone un engine performante con texture di buona qualità: l'unico appunto sollevabile al momento riguarda la mancanza di anti-aliasing sui fondali, con effetti talvolta sgradevoli.*

*Sebbene **Burnout** non annoveri i diritti di alcuna casa automobilistica, le auto disponibili sono molto simili a modelli realmente esistenti: impossibile non riconoscere, fra le altre, le sagome di Punto, Mustang, Explorer e MR-2 (la "shiny red car" a cui fa riferimento Alex Ward alla fine dell'anteprima).*

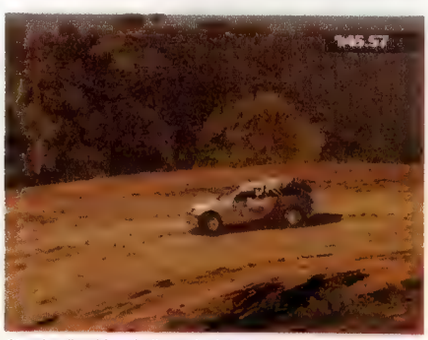
*tracciati europei avranno luogo su strade strette con un traffico caotico e curve più nette. Credo che i vecchi coin-op di guida di Sega abbiano avuto una notevole influenza su tutti noi da questo punto di vista*". Il secondo elemento a cui si accennava poco sopra è rappresentato dal traffico: lo studio di routine di IA *ad hoc* è fondamentale per evitare che i veicoli controllati dalla CPU ingorghino eccessivamente la strada, ma d'altro canto una disposizione dei mezzi "anni '80", con pattern prefissati e le auto disposte ordinatamente a 10 metri l'una dall'altra, è semplicemente impensabile al giorno d'oggi, con buona pace dei retrogamer. "*Ogni tracciato è zeppo di traffico: ci sono centinaia, e ripeto centinaia, di mezzi che affollano ogni livello. A occhio e croce ci sono 300 mezzi circa in ogni stage*" sostiene Richard Parr, programmatore capo di **Burnout**. "*E ogni auto o camion si comporta in maniera realistica, rispettando i semafori, evitando gli incidenti, mettendo la freccia in caso di cambio di corsia… Anche se l'impronta del gioco è arcade, il comportamento dei mezzi è decisamente realistico. Se tenterete di cozzare contro un altro veicolo, questo, per quanto possibile, farà di tutto per schivarvi*". Il fatto che il titolo Acclaim sia distante anni luce dalla meccanica ultrasemplicistica di titoli sopracitati come **Out Run** (ma anche di un qualsiasi **Ridge Racer**) è evidente analizzando le routine fisiche che regolano il movimento delle quattroruote e soprattutto la dinamica degli incidenti. Gli scontri possono avere risultati catastrofici, con più mezzi che impattano fra loro, ribaltandosi e piroettando, mentre l'inquadratura si sposta per conferire all'azione quel look cinematografico citato in precedenza da Alex Ward, un effetto arricchito da un delizioso motion blur. Non è un caso che i veicoli di **Burnout** siano frutto della fantasia dei designer di Criterion: nessuna casa automobilistica avrebbe permesso un simile trattamento dei propri mezzi, se non dietro pagamento di royalties elevatissime. D'altro canto gli incidenti sono una parte imprescindibile del titolo Acclaim: la necessità di guidare a velocità warp, sfiorando gli altri veicoli e procedendo spesso contromano, non è dettata solo dalla presenza di checkpoint da attraversare entro un tempo prestabilito, ma dalla presenza di una sorta di elettrocardiogramma che "misura" i rischi corsi dal giocatore. Più spericolata è la guida, maggiore sarà la durata del turbo elargito all'utente. Con una meccanica di gioco simile diventa ancora più interessante la modalità multiplayer, che, sfortunatamente, **Super Console** non ha avuto la fortuna di provare. "*Ci stiamo ancora lavorando*" è la spiegazione di Alex. "*Ci sarà sicuramente un'opzione per dei testa-a-testa tramite split-screen, ma stiamo valutando anche la possibilità di supportare l'iLink per dare la possibilità a quattro giocatori di gareggiare fra loro su due televisori. Certo che il tempo rimasto ormai è davvero poco…*". Il fatto che in Criterion Games stiano correndo come folli per inserire le ultime opzioni nel gioco dà una chiara idea del lavoro che c'è dietro a un titolo in apparenza banale come **Burnout**: lo sviluppo del racing game è iniziato oltre 18 mesi fa e questo nonostante il titolo faccia un parziale uso del Renderware, un tool sviluppato "in casa". Con un simile sforzo viene da chiedersi se la software house britannica non abbia già pensato di convertire il gioco su altre piattaforme… "*Non al momento, ma non escludo niente per il futuro*" è la risposta enigmatica di Alex. "*Ora ci siamo concentrati sull'hardware di PlayStation2, perché è eccezionale e finora quasi nessuno l'ha sfruttato a dovere. Ma non essendo legati a nessun publisher in particolare non abbiamo limitazioni nel scegliere su quale console lavorare*". Visto che il futuro di Criterion è così nebuloso, tanto vale fare un po' ci chiarezza sul passato e sul significato della misteriosa sigla **SRC**, primo nome del progetto in questione… Alex sghignazza e dichiara "*In realtà è un acronimo senza senso e che può avere mille significati. All'inizio era l'abbreviazione di Shiny Red Car, perché le prime demo che abbiamo fatto avevano tutte come protagonista un'auto rosso fiammante. Procedendo con lo sviluppo, visto che riuscivamo a progredire in maniera concreta, scherzavamo fra noi sostenendo che **SRC** significasse Spectacular Racing Game… Ma ora il problema non si pone visto che il nome del gioco è cambiato*". E poi, siamo sinceri, il nome del gioco è l'ultimo dei problemi quando si ha tra le mani uno dei più promettenti racing game degli ultimi anni…

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **EVOLUTION STUDIOS** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

# World Rally Championship 2001

Uno dei titoli più attesi dell'affollatissima line-up invernale di SCEE sembra ormai giunto in dirittura d'arrivo, per la gioia di tutti i rallymaniaci in astinenza da **Colin McRae**...

*Ricordiamo ai lettori che grazie alla licenza **WRC**, ottenuta da SCEE in esclusiva per i prossimi 5 anni, il gioco annovera tutte le auto e i piloti del mondiale rally attualmente in corso.*



*Stando alle ultime indiscrezioni, Martin Kenwright e soci hanno preferito abbandonare l'idea di includere una modalità a quattro giocatori tramite doppio split-screen, optando per un più comune multiplayer in doppio.*

Mancano ormai poche settimane al lancio della simulazione rallystica di SCEE e i pezzi del mosaico di Evolution Studios cominciano lentamente a incastrarsi l'uno con l'altro, lasciando presagire un ottimo esordio su PlayStation2 da parte del team capitanato da Martin Kenwright. Dopo la presentazione di una versione completa al 40-50% allo scorso E3 di Los Angeles, erano infatti diversi i fan di **Colin McRae Rally** non completamente soddisfatti del sistema di controllo di **WRC 2001**: la guida sui tracciati sterrati, in particolar modo, era alquanto ostica e sembrava lontana dall'offrire quel perfetto bilanciamento fra giocabilità e realismo che rende grande un racing game. Fortunatamente la maggior parte delle perplessità sono state spazzate via da una versione alpha che Evolution Studios ha presentato agli addetti al settore all'inizio di settembre: nonostante il gran numero di bug ancora presenti nel codice e il fatto che la quasi totalità delle modalità di gioco sia disabilitata (l'unica opzione disponibile è il Time Trial), l'ultima build di **WRC 2001** si fa apprezzare sia per l'estrema giocabilità che per la pregevole realizzazione tecnica. Il modello di guida è ben congegnato e, pur proponendo delle routine fisiche credibili, permette di controllare la quattroruote senza troppi problemi sin dalle prime partite, sia che si debba gareggiare su asfalto che su tracciati sterrati o ricoperti dalla neve: la percezione degli spostamenti e dei salti del mezzo avviene in maniera pressoché istantanea e basta un microsecondo per capire se l'auto stia sovrasterzando, sottosterzando, in procinto di ribaltarsi e quant'altro. Altrettanto automatica, grazie al cielo, è la reazione che ne consegue, con un ritardo nella risposta ai comandi pressoché nullo.

Particolarmente apprezzabile l'ampia gamma di visuali a disposizione, anche se l'inquadratura a volo d'aquila e la soggettiva "alla **Gran Turismo**" (senza cofano e cruscotto) rimangono di gran lunga le più comode all'atto pratico. Non si può comunque fare a meno di segnalare la presenza di un'inquadratura in prima persona dagli occhi del pilota, una caratteristica che tutti gli sviluppatori sembrano pronti a inserire nei propri giochi di guida, ma la cui implementazione è più rara di un orso grigio vietnamita. E dopo aver provato questa versione di **WRC 2001** non è difficile capirne il motivo: la telecamera virtuale segue i movimenti della testa del pilota (o presunti tali) "frullando" il giocatore a destra e sinistra e costringendolo immediatamente alla pressione del tasto △ per il cambio di visuale, onde evitare di finire in un burrone a velocità warp. Tutt'al più è consigliabile optare per la visuale interna dal sedile posteriore (la stessa utilizzata comunemente nelle riprese televisive dall'abitacolo delle rally car): in questo modo, pur avendo una visuale limitata della strada, è possibile apprezzare al meglio la ricchezza di dettagli inseriti da Evolution Studios, con pilota e navigatore che vengono sballottati nei loro sedili, il primo mentre armeggia con volante e cambio, il secondo tutto intento a leggere le note che tiene in mano. Davanti a loro un parabrezza che, dopo qualche incidente di troppo, si incrina riducendo ancor di più la visibilità, sporcandosi inoltre sui tracciati più polverosi o fangosi (niente paura, i tergicristalli li hanno inventati apposta). Come evidenziato qualche mese or sono su queste stesse pagine, il vetro anteriore non è l'unica parte del mezzo danneggiabile in caso di incidente: lunotto posteriore, finestrini laterali, fanaleria, paraurti... I bolidi di **WRC 2001** non aspettano altro che di essere demoliti e infangati per mostrare la bontà delle routine messe a punto dagli sviluppatori britannici. E a proposito di bontà, una nota speciale va dedicata al sonoro, probabilmente il più realistico mai realizzato finora in un gioco di rally: il passaggio da un'inquadratura all'altra permette di calarsi in situazioni completamente diverse e di apprezzare il crepitante rombo del motore dall'esterno o il trambusto del selciato contro il fondo della macchina all'interno. Spettacolare. Gli effetti di cui sopra scompaiono solo durante il replay, dove una colonna sonora rockeggiante fa da sottofondo a una ripresa di tipo televisiva della gara appena corsa, con cambi di inquadratura, riprese dagli elicotteri che sorvolano il tracciato e inquadrature dei volti dei piloti, realizzati tramite la tecnologia proprietaria Digimask e pressoché identici alle loro controparti reali. Certo, qualche dubbio rimane: la definizione di alcune texture dei fondali è piuttosto scarsa e le routine adibite a gestire la collisione delle auto con gli elementi del passaggio vanno ancora limate, ma il potenziale per un buon gioco c'è. Conferme (o smentite) sul prossimo numero di **Super Console**.

FORMATO **PS2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **RAINBOW STUDIOS** GENERE **GUIDA/SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **14 NOVEMBRE**

# Splashdown

Inquinano. Fanno rumore. Costano parecchio. Sono pericolose per chi le guida e per chi rischia di essere investito a tutta velocità... ma quanto sono divertenti le moto d'acqua?

*Un attimo di distrazione e i piloti controllati dalla CPU prendono letteralmente il "volo".*

*La qualità delle texture dei fondali non è sempre eccelsa, ma l'eccellente realismo dell'acqua compensa questa lacuna adeguatamente e l'elevata frenesia dell'azione concede poco spazio all'osservazione delle ambientazioni circostanti il tracciato di gara.*

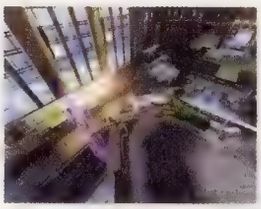
Se la press release di Infogrames afferma il vero, l'organizzazione dell'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles ha assegnato a **Splashdown** un premio come "Most Technologically Impressive Game" dell'edizione di quest'anno. Detto in tutta sincerità, orientarsi fra i riconoscimenti, i "best of" e gli award di ogni tipo che fioccano al termine dell'E3 è alquanto problematico e fuorviante, dato che spesso il criterio con cui vengono selezionati i vincitori presenta innumerevoli lacune. Ciònonostante i meriti della simulazione di Rainbow Studios sono evidenti a chiunque abbia avuto la fortuna di mettere le mani su una versione preliminare di **Splashdown**: il gioco degli sviluppatori americani ricrea in maniera eccellente l'acqua e i suoi movimenti, presentando routine fisiche sufficientemente sofisticate da rendere credibile il movimento dei Sea-Doo che ne solcano la superficie (la casa francese pone particolare enfasi sul fatto che i mezzi protagonisti del gioco NON siano le comuni moto d'acqua, ma i modelli prodotti dalla Bombardier in cui si guida stando seduti, i Sea-Doo appunto). Questo non significa, beninteso, che i mezzi si comportino esattamente come le loro controparti reali: sempre di un videogioco si tratta e, a giudicare anche dall'ultima build del gioco esaminata da **Super Console**, l'impressione è quella di trovarsi di fronte a una "versione acquatica" di **ATV Offroad**, titolo che ha saputo offrire un buon bilanciamento fra realismo e giocabilità. I Sea-Doo accelerano, piegano, affondano nell'acqua e ne accarezzano la superficie sotto il controllo inizialmente impacciato del giocatore che, per ovvie ragioni, deve fare a meno del tasto del freno, altrimenti essenziale in un racing game. Un Tutorial ben studiato ha proprio il compito di addestrare l'utente sulle varie situazioni che si possono presentare in gara: se lo slalom fra le boe è un'operazione che risulta naturale sin dalle prime partite, così come lo spostamento del baricentro sulla parte posteriore del Sea-Doo per guadagnare velocità, il superamento di una barriera con un salto (senza rampa) è infatti assai meno agevole e richiede un minimo di maestria nell'affondare la punta del mezzo per uscire dall'acqua a velocità warp sfruttandone l'effetto-catapulta. La pratica è essenziale anche per un altro semplice motivo: nelle modalità principali del gioco, Career e Arcade, gli altri quattro concorrenti controllati dalla CPU sfrecciano come saette anche a livello Easy, lasciando un margine d'errore davvero minimo al giocatore. C'è da augurarsi che una simile difficoltà sia da imputarsi allo stato d'incompletezza del titolo e che nelle ultime settimane di sviluppo un beta testing accurato permetta di bilanciare il tutto in maniera più adeguata.

Sembra invece quasi esente da bug e ormai pronto per la consegna l'engine del gioco, su cui il giudizio non può che essere positivo: il già citato realismo dell'acqua sopperisce in maniera adeguata al frame rate non mostruoso che, se non altro, non mostra segni di cedimento nemmeno nel multiplayer tramite split-screen. A proposito di acqua, per realizzare l'enorme superficie liquida del gioco senza gravare in maniera eccessiva sull'hardware Sony i programmatori americani sono ricorsi a una tecnica banale, ma sicuramente efficace, che consiste nella ripetizione del moto ondoso in più zone del campo visivo. Un esempio è probabilmente più efficace per comprendere la tecnica: il mare del primo livello è un quadrato enorme, diviso in altri nove quadrati (disposti su tre file da tre, come in un lato del cubo di Rubik). L'azione ha luogo esclusivamente nel quadrato centrale, dove i movimenti dell'acqua vengono calcolati in tempo reale a seconda degli spostamenti dei Sea-Doo. Gli altri otto quadrati, più lontani dall'azione, a questo punto si "limitano" a riproporre gli stessi movimenti del quadrato centrale, dopo averli scalati e ruotati ad hoc. Tutto chiaro, no? Er... Diciamo solo, al fine di evitare allarmismi, che è una tecnica che non compromette assolutamente il comparto estetico di **Splashdown**, apprezzabile anche per quanto riguarda le animazioni dei rider. La necessità di eseguire trick a raffica per aumentare la barra delle performance e, in ultima analisi, la velocità del mezzo, consente infatti di ammirare evoluzioni di ogni tipo e di potersene beare grazie a una telecamera fissa in terza persona, proprio come accadeva in **ATV Offroad**. Non propriamente omogenea la qualità delle varie ambientazioni, con il secondo livello del gioco, ambientato in Florida al tramonto, decisamente più spettacolare dello stage iniziale di Maui. Ma per un parere definitivo sotto questo profilo toccherà attendere la versione finale di **Splashdown**, i cui 18 livelli dovrebbero garantire un'ottima longevità e varietà. Sempre che abbassino leggermente la difficoltà nel frattempo...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **CRITERION GAMES** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

# AirBlade

Il secondo episodio di *Ritorno al Futuro* ha lasciato il segno nell'immaginario collettivo della nostra generazione. Ammettiamolo, chi non ha mai sognato di farsi un giro sull'hoverboard utilizzato nella pellicola da Michael J. Fox?



*L'audio di **AirBlade** è quasi interamente opera di Stephen Root, già autore delle musiche dei titoli più disparati quali **FIFA Soccer** su MegaDrive e **Die Hard Trilogy** su PSone.*

*Il comparto grafico è eccellente in tutti gli aspetti del titolo, a partire dal protagonista Ethan (che non sarà comunque l'unico personaggio controllabile in **AirBlade**), composto da oltre 6.000 poligoni, fino ad arrivare ai menù di gioco, realizzati con un design originale e accattivante.*

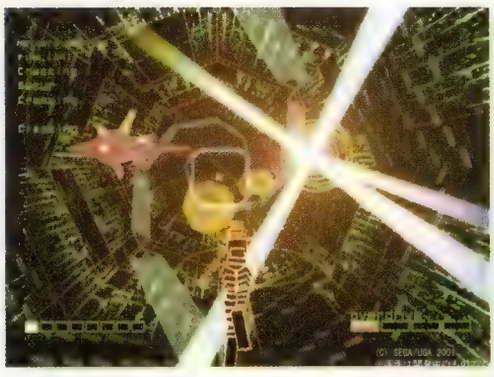
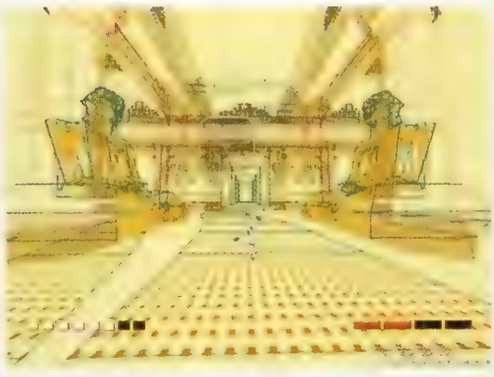
Accertati i virtuosismi tecnici di **Jak & Daxter**, saggiata la profondità di **Dropship**, apprezzato il comparto estetico di **This is Football 2002**, l'attenzione di molti dei visitatori accorsi alla mini-presentazione organizzata da SCEE in contemporanea con l'ECTS di Londra è stata catalizzata da questo **AirBlade**, uno dei numerosi titoli che Criterion Games sta sviluppando per PlayStation2. Il motivo di tanto interesse è semplice: i progressi compiuti negli ultimi mesi dalla software house britannica sono davvero notevoli e l'ultima versione del gioco ha ormai ben poco da spartire con quanto visto qualche mese or sono all'E3 di Los Angeles, lasciando intravedere uno dei titoli da tenere in maggior considerazione sotto il periodo prenatalizio. Paul Glancey (che i lettori più attenti ricorderanno per le numerose collaborazioni alla storica rivista Zzap!64), creative manager di Criterion nonché uno dei principali responsabili del design di **AirBlade**, fatica a nascondere il proprio entusiasmo: "*Le ultime settimane sono state davvero frenetiche, ma adesso ci siamo quasi. Come potete vedere, i miglioramenti grafici rispetto alle versioni precedenti del gioco sono chiarissimi: eppure vi posso assicurare che abbiamo lavorato parecchio anche sulla giocabilità*". Effettivamente il primo impatto con l'action game in questione è positivo soprattutto in virtù della cosmesi: il protagonista, Ethan, vanta un modello poligonale dettagliato e di dimensioni ragguardevoli, e può contare su una serie di animazioni quanto mai ricche. La collaborazione di Matt Pritchard, noto skater d'oltremanica, ha permesso infatti di ricreare diversi trick su schermo mediante motion capture: i grafici di Criterion hanno poi elaborato i dati accumulati, adattandoli e implementandoli grazie alle potenzialità del mezzo controllato da Ethan, un hoverboard. A fare da sfondo alle evoluzioni dell'hoverskater troviamo locazioni complesse, ricche di strutture con cui interagire per raggiungere zone del livello altrimenti inaccessibili, e popolate da diversi NPC pronti a spostarsi per evitare di venire travolti da Ethan, proprio come i pedoni di **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Il tutto, manco a dirlo, con una frequenza di aggiornamento video di 60fps e l'ormai consueta ondata di effetti di luce e particellari.

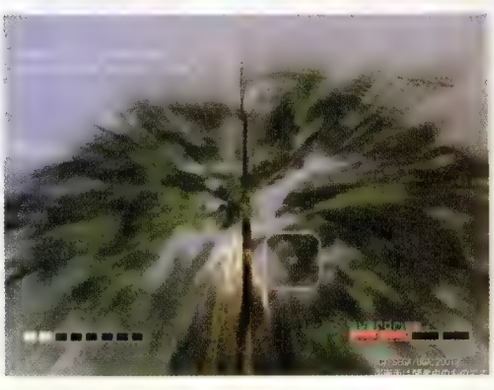
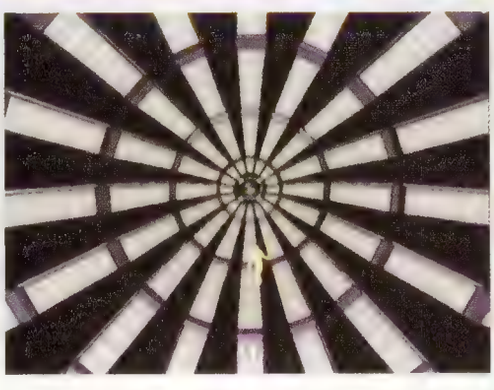
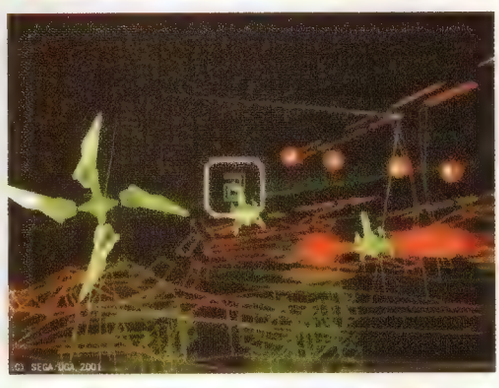
Ma la presentazione del titolo a inizio settembre non ha avuto l'unico scopo di saggiare la bontà dell'ultima versione del Renderware (tool, opera proprio di Criterion, ormai sfruttatissimo nell'industria e su cui si poggia anche questo **AirBlade**) o di apprezzarne il soundtrack a metà fra hip-hop e rock: molti dubbi sono stati fugati circa la meccanica di gioco, radicalmente diversa, nonostante le somiglianze estetiche, rispetto quella proposto in **TrickStyle**. La modalità principale è uno Story Mode diviso in missioni, dove al protagonista è richiesto di portare a termini compiti generalmente banali: distruggere un'auto grindandoci sopra, colpire un particolare nemico (rintracciabile nell'area di gioco grazie al classico freccione "alla **Crazy Taxi**") eseguendogli un trick sulla faccia, fare a pezzi un cartellone… La difficoltà di queste missioni sta nel completare gli obiettivi entro il tempo prestabilito e nel comprendere come raggiungere le varie zone del livello: la possibilità di aggrapparsi a pali e impalcature varie per prendere velocità ha proprio la funzione di costringere il giocatore a studiare l'ambiente circostante per capire quale "linea" prendere. Anche la pletora di trick a disposizione di Ethan non ha una funzione puramente cosmetica: le evoluzioni servono a dare energia alla tavola e a garantire quella dose di boost sufficiente per guadagnare velocità ed eseguire salti di una certa portata. Un fattore che sorprende giocando con **AirBlade** è l'incredibile naturalezza con cui sia interagisce con l'ambiente e si eseguono i trick senza finire ogni tre nanosecondi col muso per terra (come accade nelle simulazioni di skateboard tradizionali). L'azione è sempre molto fluida, il sistema di controllo assolutamente intuitivo e capita spesso di non riuscire a finire una missione solo perché si è perso tempo a vagare per il livello ad eseguire evoluzioni. In questo senso l'idea di scegliere un hoverboard come mezzo di trasporto è risultata davvero geniale e ha privato i game designer di Criterion di tutti i vincoli legati all'utilizzo di tavole più convenzionali. Maggiori dettagli (in particolar modo sulle numerose modalità multiplayer) nell'imminente recensione.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **UNITED GAME ARTISTS** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

# Rez

In un mercato ciecamente persecutore del realismo a tutti i costi e della reiterazione concettuale, il prossimo prodotto di Tetsuya Mizuguchi brilla come un faro nella notte indicando la via per la salvezza dalla noia.

Sinestesia: dal greco "syn" (insieme) e "aisthánestai" (percepire): in letteratura, procedimento retorico che consiste nell'associare, all'interno di un'unica immagine, sostantivi e aggettivi appartenenti a sfere sensoriali diverse, che in un rapporto di reciproche interferenze danno origine a un'immagine vividamente inedita. Esempi: colore caldo (l'impressione visiva è unita a quella tattile); musica dolce (l'impressione acustica è accostata a quella gustativa); **Rez** (l'impressione acustica è unita a quella visiva risultando in uno dei più originali progetti in sviluppo per PlayStation2).

L'ultima fatica di Mizuguchi-san, il capobanda di United Game Artists, nonché ideatore di **Space Channel 5** e **Sega Rally**, è un'opera quasi psicotica, nata da un'idea che mai nessuno aveva pensato di realizzare: far interagire suono e immagine, colori e ritmo, in un videogioco. Il giocatore prende parte ad uno sparatutto (termine che identifica malamente il genere a cui **Rez** appartiene, o meglio, che **Rez** inaugura) vissuto all'interno di una sorta di cyberspazio infestato da virus. Al comando di uno dei personaggi virtuali – nel vero senso della parola – selezionabili, si è chiamati a disinfestare sei livelli impiegando un numero limitato di colpi. L'impatto di uno di questi ultimi sull'obiettivo genera effetti sonori e visivi specificatamente associati al bersaglio dando l'opportunità di concatenarne diversi a ritmo di musica (riprodotta in background). E' possibile colpire un nemico per volta o agganciarli a gruppetti innescando esplosioni fono-cromatiche dagli effetti mesmerizzanti. Il team di Mizuguchi-san si è dato parecchio da fare per ricercare ed inserire le giuste melodie e i giusti campionamenti da assegnare ad ogni nemico, e sotto questo aspetto pare che l'hardware PS2 si sia rivelato decisamente versatile ed accondiscendente. Un'altra caratteristica interessante di **Rez**, e per l'esattezza del suo look – etereo ed indefinibile – è l'impiego di tecniche di rendering in sintonia con il feeling più intimista che spettacoloso dell'esperienza ludica. Proposte attraverso un'inquadratura alla **Space Harrier**, le scenografie poligonali entro cui hanno luogo gli scontri vengono offerte in versione wireframe per poi "solidificarsi" e acquisire opacità man mano che il giocatore progredisce nel gioco. L'effetto di ricomposizione visiva del livello, unito alla pratica compositiva di ritmi musicali condotta dal giocatore, si traduce in una sorta di esercizio di autoipnosi che, nelle speranze del team di sviluppo, dovrebbe stringere uno stretto legame simbiotico fra giocatore ed esperienza ludica. Forse addirittura irreversibile.

Non si allarmino coloro che avessero avuto problemi a comprendere quanto scritto fino ad ora. Del resto, neanche Mizuguchi-san è in grado di descrivere il progetto a parole. Figuriamoci **Super Console** che è ancora alla mercé di foto e informazioni nell'attesa di una build giocabile. Ciononostante esiste una metafora che sembra rendere efficacemente il tipo di esperienza offerta, o meglio dei suoi effetti su chi la vive. E' una metafora coniata da Mizuguchi-san e che spesso tira in ballo per esemplificare il feeling del suo **Rez**. *"E' come quando lanci una pietra in uno stagno. Senti un suono e vedi formarsi l'onda. Immagina cosa succederebbe se venisse prodotto un bel suono ed un grande effetto visivo. Lanceresti un sasso dopo l'altro giusto? Immagina adesso di poter ottenere effetti audio e visivi migliori seguendo un certo ritmo. Senza accorgertene, potresti passare delle ore a lanciare pietre nello stagno"*. Una metafora decisamente ficcante, si direbbe, se solo potessimo provare direttamente il prodotto di cui costituisce il fondamento concettuale. Ciononostante, è proprio l'atipicità di **Rez** unita all'indiscutibile passione di cui è il frutto che suggerisce l'atteggiamento di fiduciosa attesa tenuto da **Super Console** e che **Super Console** invita tutti i lettori a condividere. A novembre sapremo se ne è valsa la pena.

*A dispetto del loro look, i livelli di **Rez** hanno un comportamento quasi organico. Nel corso del gioco tanto il protagonista quanto gli ambienti alterano il proprio aspetto mentre il ritmo musicale cresce.*

*Qualsiasi cosa vi possa venire in mente guardando le immagini di **Rez** potrebbe essere fuorviante. Non è un nuovo **Tempest** e non è un'evoluzione di **Vib Ribbon**. Cos'è? Be', è **Rez** e basta.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP** DATA DI USCITA **19 OTTOBRE**

# FIFA 2002

"**FIFA** entra in una nuova era": lo slogan dell'edizione 2002 del videogioco sportivo più venduto al mondo appare abbastanza esplicito. Ma la leadership di Konami sembra ancora una volta inattaccabile...

*La possibilità di controllare a proprio piacimento i passaggi si rivela utile anche in caso di cross, portando a segnature da posizioni raramente sfruttate nei titoli calcistici.*

*Il dettaglio grafico dei giocatori sembra buono, ma per apprezzare al meglio la libertà offerta dal sistema di controllo ideato dai designer di EA è comunque consigliabile adottare un'inquadratura piuttosto larga, così da avere sempre sott'occhio i movimenti di tutti i componenti della squadra.*

*Il nuovo sistema di passaggi sembra complesso, ma in realtà è piuttosto intuitivo. In questo caso, tanto per fare un esempio, Anelka (in possesso di palla) può indirizzare la sfera verso uno qualsiasi dei propri compagni oppure far scattare Henry nella parte bassa dello schermo (tramite pressione del tasto dorsale) e lanciare la palla verso la linea punteggiata, che indica la traiettoria del centravanti francese.*

La rivoluzione promessa dagli sviluppatori nordamericani di EA Sports per l'episodio 2002 di **FIFA Soccer** ha solleticato negli ultimi mesi la fantasia dei calciofili nostrani, sempre in fremente attesa della versione europea di **Winning Eleven 5**. L'esordio della serie su PlayStation2, sicuramente lodevole dal punto di vista tecnico, e la volontà dei programmatori di rendere la meccanica di gioco sempre più simulativa - levando così a **FIFA** l'etichetta di titolo calcistico puramente arcade e destinato a un pubblico non particolarmente esigente - sembravano prodromi concreti di un gioco finalmente all'altezza delle produzioni KCET. Dopo una brevissima dimostrazione a porte chiuse all'E3 di Los Angeles lo scorso maggio, **Super Console** ha potuto testare una versione piuttosto avanzata di **FIFA 2002** al recente European Computer Trade Show londinese, ricavandone impressioni contrastanti. L'opera di ricostruzione annunciata alla fiera californiana appare infatti piuttosto ridimensionata: evidentemente negli ultimi mesi di sviluppo la decisione di dare un taglio netto al passato deve avere irrimediabilmente cozzato col desiderio di sfornare un prodotto comunque appetibile (e riconoscibile) per i numerosissimi fan della serie. Il risultato? Un ibrido, un titolo con alcune innovazioni, ma il cui DNA rimane il medesimo dei passati **FIFA**. Nel bene e nel male.

La novità più consistente rispetto al passato risiede nel sistema di passaggi, grazie al quale è possibile indirizzare la palla in qualsiasi parte del campo si desideri e non esclusivamente al compagno più vicino. Parlare di innovazione in questo senso potrà sembrare bizzarro a chi è cresciuto con **Kick Off** e titoli affini, ma nell'era attuale dei "passaggi radiocomandati" il sistema adottato da **FIFA 2002** può essere quasi etichettato come originale. In pratica, il giocatore in possesso di palla sceglie in che direzione scagliare la sfera, con quale intensità (a seconda della pressione esercitata sui tasti del DualShock2) e con che tipo di passaggio: se la palla è indirizzata ad un proprio compagno, quest'ultimo si sposterà quel tanto che basta per riceverla, mentre in caso contrario (ad esempio, lanciando una sciabolata di 40 metri per far ripartire in contropiede le proprie punte) il giocatore più vicino si fionderà verso la palla a tutta velocità. Ma non è finita qui. Com'è possibile vedere dalle foto in questa pagina, i giocatori della propria squadra talvolta corrono su una linea tratteggiata che ne indica la direzione: una semplice pressione di un tasto dorsale e il giocatore scatterà a manetta lungo la linea in questione, in attesa di un vostro passaggio filtrante. Inutile dire che tempismo e intensità del passaggio sono essenziali e, soprattutto nelle prime partite, saranno diverse le palle perse su lanci errati.

Fra le novità annunciate dal produttore Kerry Whalen dovrebbe figurare anche un nuovo sistema di gestione delle scivolate, grazie al quale l'arbitro di **FIFA 2002** sarà in grado di stabilire finalmente se un tackle sia falloso o meno, evitando così di fischiare punizioni a raffica come negli ultimi episodi della serie. La versione del gioco provata all'ECTS non offriva però conforto in questo senso, con la terna arbitrale fiscale come al solito.

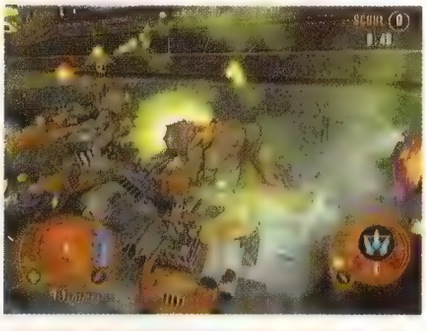
Impossibile non notare, al contrario, il nuovo engine del gioco e il buon dettaglio dei calciatori, anche se **This is Football 2002** appare decisamente superiore sotto entrambi i punti di vista. Assolutamente ingiudicabile, al momento, il sonoro, a causa dell'elevata rumorosità della cornice in cui è stato presentato il titolo. Per il resto **FIFA 2002** si presenta come il classico titolo EA, ricchissimo di elementi di contorno: il gioco vanta infatti l'ormai inflazionata licenza FIFPro e un numero consistente di squadre di club da tutto il mondo (oltre 500), annovera un paio di modalità interessanti (la qualificazione alla Coppa del Mondo 2002 giappo-coreana e un sistema di bonus&cheats assai simile a quello delle Madden cards) e si bea come sempre della collaborazione di diverse stelle del calcio. Le animazioni in motion capture sono state realizzate filmando l'ex-juventino Thierry Henry, mentre Francesco "je faccio er cucchiajo" Totti sarà il testimonial dell'edizione italiana del gioco. 'a recensione sur prossimo nummero de Super.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **BEYOND GAMES** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **NOVEMBRE**

# Motor Mayhem

Corre l'anno 2118, corre e ha anche i missili nucleari...

*Le musiche? **Motor Mayhem** contiene due brani originali di Methods of Mayhem e Crystal Method...*



*L'AI dei nemici a volte va in corto circuito: se finiscono contro un muro in alcuni casi rimangono come bloccati...*

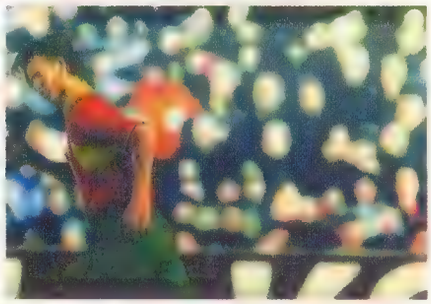
Per qualche concomitanza astrale, **Motor Mayhem** è uscito negli States negli stessi giorni di **Twisted Metal: Black**. Stesso scenario (futuribile), stesso concept (crivellamento insensato a quattro ruote), stessa data di pubblicazione. Il guaio è che in Infogrames non si aspettavano che **Twisted Metal** fosse tanto bello, come potete verificare nella recensione della versione europea proprio su questo numero. Be', il fatto che questa invece sia una preview, testimonia che nel Vecchio Continente il povero **Motor Mayhem** sarà tempisticamente messo ancora peggio! Insomma, è un'anteprima o un necrologio? Intanto, come potete accertarvi leggedone la recensione, **Twisted Metal: Black** ha subito un espianto censoreo che ne mina seriamente l'impatto, almeno sul versante atmosferico (negli USA era addirittura classificato "Mature", a causa degli FMV, cioè proprio ciò che è stato mutilato nella versione PAL), per cui c'è ancora speranza... Dimentichiamoci tutto, bisogna guardare avanti: **Motor Mayhem** denuncia da subito un feel tipicamente arcade. Già le opzioni hanno, tra tuoni, scariche, frizzi e lazzi, un che di classicamente midwayano, fatto apposta per compiacere un brufoloso teenager yankee, e di riflesso un brufoloso teenager in generale. I personaggi sono comunque attraenti ma il loro spessore viene brutalmente appiattito dalla mancanza di un background interessante. Abbiamo Rancor, un sauropode famoso per la sua scorrettezza, delle bellezze come Volcana dalla fantastica chioma leonina, ma la loro storia non viene approfondita più di così. In totale i personaggi ammontano a otto, ognuno associato ineluttabilmente a un veicolo specifico. I contendenti recuperano in carisma non appena si scende in pista: ognuno degli spericolati infatti è perfettamente visibile all'interno del suo abitacolo, sempre scoperto. In alcuni casi poi, si tratta di moto vere e proprie... Ciò significa che la gestualità e le caratteristiche fisionomiche sono in bella vista e innescano un processo di immedesimazione che compensa in parte la piattezza dei dossier dei protagonisti. Proprio Rancor, per esempio, non può certo tenere a freno una coda da salamandra chilometrica che così sventola a destra e sinistra tra una derapata e un salto da una rampa. Per non parlare di gente intrappolata in enormi limousine corazzate dalla manovrabilità da esaurimento nervoso! Il contorno però non è la desolazione desertica ma delle arene concepite apposta per gli scontri, visto che **Motor Mayhem** è uno spettacolo televisivo del futuro ed è stato tutto allestito a puntino. Pensate che era iniziato col nome di "Grande Fratello"... Tra gli scenari più spettacolari contiamo una portaerei (con tanto di rampe, caccia e possibilità di finire a mare), un tempio Maya (anche qui c'è una certa propensione all'inclinazione...) e uno scenario urbano del dopo-bomba con sopraelevate piene di parti franate... L'intero gioco è all'insegna della più bieca devastazione: ai mezzi, acquisendo articoli qua e là, spuntano interessanti appendici tipo lanciarazzi e lanciamissili (a ricerca), che martoriano lo scenario sino a renderlo l'ombra di se stesso. Meglio pensare a martoriare i nemici comunque, magari ispirati dalle tre mosse speciali a disposizione, innescabili premendo L1 + combinazione di tasti, il tutto però a discapito del livello di energia. Esiste anche la possibilità di guadagnare in propulsione performando una "turbo move" che vi fornisce quella dose di sprint che vi manca la mattina presto appena alzati. Solo una domanda: ma sono diventati allergici al multiplayer i programmatori ultimamente? Così come in **XGIII**, eccoci di fronte alla rinuncia alla fagiolata a quattro giocatori in un contesto avveniristico in cui sarebbe applicabile con la massima naturalezza. Cosa c'è di più divertente che nuclearizzarsi a vicenda con il parossistico arsenale di un'ambientazione futuribile? Mah, le scelte degli sviluppatori a volte sono incomprensibili...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP** DATA DI USCITA **16 NOVEMBRE**

# Pro Evolution Soccer

Asia-Europa in circa nove mesi. Persino Marco Polo avrebbe portato **Winning Eleven** nel nostro continente con maggiore velocità... Sarà valsa la pena di aspettare tutto questo tempo?

*Le uscite dei portieri di **Pro Evolution Soccer** sono abbastanza tempestive e nel caso non si azzardino ad abbrancare il pallone potete stare certi che spediranno la sfera a distanza di sicurezza con una respinta di pugno.*



*La nuova introduzione in computer grafica testimonia ancora una volta la scarsa abilità di KCET in questo genere di produzioni: meno male che il resto del gioco è di ben altro livello...*

Non c'è alcun dubbio che la stragrande maggioranza dei videogiocatori di tutto il mondo aspetti con assoluta impazienza **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**. Lo stealth game di Kojima è con ogni probabilità il gioco più atteso degli ultimi anni e potremmo scommettere che i dirigenti Konami stiano impiegando il tempo che manca all'uscita del titolo facendo le previsioni dei miliardi che piomberanno nelle casse della loro compagnia grazie alla nuova avventura di Solid Snake. Ma per l'utente medio europeo sono in realtà due, e non uno, i titoli della storica casa nipponica su cui riversare le proprie attenzioni e speranze per i prossimi mesi: infatti, in un continente come il nostro dove il calcio è molto più di una religione, sottovalutare le aspettative dei possessori di PlayStation2 PAL per **Pro Evolution Soccer** sarebbe a dir poco da ingenui. E Konami ne è consapevole. Proprio per questo motivo, il ritardo nel lancio della versione europea di **Winning Eleven 5** è stato "addolcito" con le promesse di un upgrade sostanziale al titolo, sia sotto il profilo della cosmesi che per quanto riguarda la giocabilità; i membri stessi di KCET hanno più volte messo in evidenza il ridotto lasso di tempo avuto per ultimare **WE5**, sottolineando il desiderio di perfezionare il gioco in occasione della release PAL. Inutile dire che tali dichiarazioni hanno generato negli ultimi mesi una ridda di voci che, nella maggior parte dei casi, hanno oscillato fra il patetico e il fantascientifico; così, com'era prevedibile, fra un "l'ho letto su un sito bulgaro" e il classico "me l'ha detto mio cuggino" molti utenti hanno esagerato coi voli pindarici, idealizzando la simulazione pedatoria in uscita a metà novembre come se si trattasse sicuramente di una rivoluzione nella saga di **Winning Eleven**. Spiacenti di deludervi: il nuovo prodotto di KCET non è una rivoluzione bensì, come suggerisce il nome stesso del gioco, un'evoluzione. Numerose sono infatti le modifiche apportate dagli sviluppatori giapponesi al fine di perfezionare il miglior videogame calcistico dell'ultimo lustro. Si comincia con la meccanica di gioco e con uno degli aspetti più criticati del pur eccellente **Winning Eleven 5**: i tiri. Azioni ben orchestrate e dall'elevata spettacolarità terminavano spesso con conclusioni loffie in grado di demoralizzare qualsiasi calciofilo degno di questo nome; fortunatamente gli atleti di **Pro Evolution Soccer** devono essere stati sottoposti a una cura di nandrolone virtuale perché la potenza dei tiri è aumentata in maniera esponenziale. Pur senza raggiungere le vette toccate da certe sassate negli ultimi episodi della saga su PSone, le conclusioni a rete sono ora più potenti e credibili, e non è raro vedere un giocatore recuperare la palla al limite dell'area e indirizzarla nel sette con una bordata oppure scagliare la sfera appena sopra la traversa o a fil di palo. La revisione della meccanica di tiro sembra infatti aver toccato vari aspetti dell'azione e non esclusivamente la potenza dello stesso: direzione, altezza e velocità dipendono adesso in misura ancora maggiore dalla posizione del giocatore e dalla sua inerzia. Il risultato è un incremento del realismo, con un maggior numero di tiri fuori, alti o molto angolati, contrariamente a quanto accadeva in **WE5**, dove una buona dose di conclusioni finivano addosso al portiere avversario, piazzato al centro della porta. Del potenziamento dei tiri hanno tratto giovamento anche le conclusioni al volo e i colpi di testa: una sola partita con l'Italia è sufficiente per comprendere la pericolosità di Vieri, ora più che mai ariete pronto a convertire in gol, mediante il proprio crapone, tutti i cross provenienti dalle fasce.

Complementare al potenziamento dei tiri doveva essere, ovviamente, un incremento dell'IA dei portieri, indicata da molti come il vero neo di **WE5** e, grazie al cielo, così è stato. Gli estremi difensori sono ora molto più reattivi e, settando il livello di difficoltà al massimo, bucarli diventa impresa piuttosto ardua: in particolar modo va evidenziata una maggiore tempestività nelle uscite e una prontezza di riflessi superiore a quella della controparte giapponese. Ciononostante non ci troviamo (ancora?) di fronte alle saracinesche di **ISS Pro Evolution 2**: i portieri hanno tempi di reazione leggermente lunghi in caso di colpi di testa o tiri al volo e conservano una bizzarra tendenza a stare un paio di

*All'inizio di ogni partita, in tipico stile televisivo, viene mostrata la posizione dei giocatori delle due squadre in campo.*

*Nelle partite a due, la presenza degli highlights alla fine di ogni tempo dovrebbe mettere fine alle discussioni su quale dei due giocatori abbia attaccato di più, pratica in cui la redazione di **Super Console** è particolarmente allenata…*

metri davanti alla porta in molte situazioni, esponendosi così a pallonetti ben dosati o a tiri molto angolati (ma non escludiamo che nella versione finale del gioco vi possano essere delle limature in questo senso).

Il terzo elemento-chiave su cui gli sviluppatori di KCET devono aver lavorato parecchio negli ultimi mesi riguarda il ritmo di gioco. L'opera della software house nipponica non si è limitata semplicemente a una velocizzazione generale delle azioni, cosa che avrebbe allontanato il titolo da quel realismo cercato da sempre dalla casa di Tokyo: sebbene i calciatori siano comunque più veloci che in **WE5**, infatti, il gioco scorre più fluido grazie al lavoro eseguito sulle animazioni, sia sotto il profilo quantitativo che dal pdv qualitativo, e sulla fisica inerziale. Nell'originale giapponese, in alcune situazioni, ricevere un passaggio e girarsi significava perdere palla con assoluta certezza, a causa della "pesantezza" dell'animazione e della forza inerziale che sembrava costringere il giocatore a sforzi sovrumani anche solo per fermarsi dopo una corsa: in **Pro Evolution Soccer** invece i movimenti sono più rapidi e naturali, rendendo un qualsiasi cambio di direzione piuttosto agevole (a patto che, ovviamente, non si voglia eseguire una rotazione di 180° in piena velocità).

Il perfezionamento delle animazioni con relativo arricchimento del repertorio dei calciatori non è comunque l'unica nota positiva per quanto riguarda il comparto estetico. Diversi aspetti della grafica sono stati migliorati, seppur in maniera marginale: le scene d'intermezzo (con l'arbitro, ad esempio, che annota il nome degli ammoniti dopo aver estratto il cartellino o i giocatori che si consultano mentre escono dal campo alla fine del tempo), gli stadi, il pubblico (anche se qui rimaniamo sempre sullo scarso andante)… Nessuno stravolgimento per quanto riguarda invece l'audio del gioco: la versione testata da **Super Console** fruiva esclusivamente del parlato in inglese, quindi è impossibile esprimere un giudizio attendibile in materia, ma i commentatori (che nella versione italiana dovrebbero essere le vecchie conoscenze dei vari **ISS**) non pronunciavano i nomi dei giocatori in campo, limitandosi a descrivere le azioni. Piccola parentesi: **Pro Evolution Soccer** vanta l'ormai inflazionata licenza FIFPro, ragion per cui i nomi dei calciatori sudamericani sono in larghissima percentuale storpiati. Chiusa parentesi. Curiosamente immutati i cori delle tifoserie con gli ormai classici "a lavorare, andate a lavorare" e "chi non salta rossonero è" di **WE5**, fra gli altri, a fare da sottofondo alle varie azioni. Quasi identico anche il sistema di controllo, spiegato in maniera discreta in un tutorial nella sezione pratica: si segnala in questo contesto il ritorno del doppio tocco del tasto di tiro per il pallonetto e la possibilità di scegliere, nelle opzioni principali, fra cinque modalità di passaggio lungo, che si differenziano fra loro per la possibilità di controllare manualmente o meno potenza e direzione dei tiri. Particolarmente interessante il fatto che, in caso di selezione totalmente manuale dei passaggi lunghi, la combinazione L1 + ◉ dà vita a un cross istantaneo per l'attaccante meglio piazzato: in altre parole, con questa modalità, un giocatore sulla fascia può direzionare a piacimento il cross, dandogli la forza che più ritiene opportuna, oppure affidarsi alla combo di cui sopra ed eseguire una sorta di cross automatico. A dispetto di quanto preannunciato dai programmatori di KCET questa primavera, il sistema di passaggi pressure sensitive sembra invece ancora lungi dall'essere implementato: confidiamo nella versione finale…

Le altre novità di cui parlare, seppur accessorie, meritano una menzione rapida, in attesa di una più esaustiva recensione sul prossimo numero di **Super Console**: alla fine di ogni tempo viene mostrata una serie di highlights, con una carrellata delle azioni più significative inquadrate da diverse angolazioni; sono presenti nuove tattiche di gioco; le caratteristiche dei calciatori sono in centesimi anziché in ventesimi, per una maggiore differenziazione; i caricamenti sono più snelli; c'è una nuova introduzione… ed è sempre **Winning Eleven**, la migliore serie sportiva di tutti i tempi. Meno male che esiste KCET…

# MotoGP2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Ottobre (JAP)**

A poco più di un anno dal primo **MotoGP**, Namco è già pronta a sfornare il seguito del suo sorprendente racing game dando l'impressione che ogni release della serie sia destinata ad accompagnare i Gran Premi annuali di motociclismo, quasi a voler stabilire un rapporto analogo a quello intercorrente fra **FIFA** di EA ed il campionato calcistico. **MotoGP2** permetterà di gareggiare su 10 tracciati, vale a dire i "vecchi" Suzuka, Motegi, Donington, Jerez, Paul Richard più i nuovi Catalunya, Mugello, Sachsenring, Assen e Le Mans. Analogo arricchimento interesserà la gamma dei piloti disponibili, stavolta comprensivi di Valentino Rossi e di chi come lui è stato escluso dalla precedente release. Dal punto di vista estetico non pare sia stato fatto alcun passo significativo in avanti. Sebbene apparentemente più ricche di texture, moto e scenografie presentano un livello di dettaglio analogo a quello proposto nel prequel (notare le ruote ottagonali), mentre i modelli poligonali dei piloti appaiono meno spigolosi e sono impreziositi da inediti particolari (come la gobbetta paraschiena e le ginocchiere in rilievo) e nuove animazioni (tagliando il traguardo per primi, i nostri sollevano il braccio in segno di vittoria). Nella speranza che il team di sviluppo abbia provveduto ad aumentare la risoluzione video ed eliminare i flickerii, diamo notizia dell'inclusione di un'inedita variabile meteorologica, di "bigger crashes" (così recita la sibillina press release Sony) e di riprese ancor più realistiche durante i replay. **MotoGP2** verrà commercializzato in Giappone ad ottobre, mentre la versione PAL è prevista per la fine dell'anno.

# GTC Africa

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Rage** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Novembre**

Opera seconda della software house Rage dopo il mediocre **Wild Wild Racing** con cui ha inaugurato la sua produzione PS2, **GTC Africa** (Global Touring Challenge Africa) è stato mostrato per la prima volta durante l'ECTS di settembre dando indiscutibile prova del buon livello di scolarizzazione acquisito dai programmatori britannici in materia di Emotion Engine. Dal punto di vista tecnico **GTC Africa** sembra in grado di affrontare a testa alta le più recenti produzioni corsistiche per il sistema Sony grazie ad un'evidente abbondanza di poligoni mandati a video (fino ai confini dell'orizzonte), gustosi effetti di luce e, soprattutto, un modello comportamentale credibilissimo, piuttosto semplificato, ma ciononostante adatto all'animo arcade del prodotto. La versione finale, in arrivo a novembre, permetterà di pilotare diverse vetture (riprodotte sulla scorta delle licenze concesse da case del calibro di Ford, Mitsubishi, Pontiac, Renault e Subaru) lungo 19 tracciati serpeggianti fra i deserti keniani, le giungle del Congo o le strade di Cape Town (non mancheranno tappe in Marocco, Eritrea, Tanzanica ed altre località tipiche del continente equatoriale). Insieme all'atteso **WRC 2001**. di Evolution, **GTC Africa** è senz'altro una simulazione di rally meritevole di attenzione, ma prima di mettere le mani al portafoglio si consiglia di attendere la recensione su uno dei prossimi numeri di **Super Console** (sebbene stupefacenti dal punto di vista estetico, le produzioni Rage spesso lasciano un po' a desiderare sul piano ludico).

# TOCA Race Driver

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Codemasters** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

Il debutto della serie **TOCA Touring Car** sulla nuova generazione di console (e PC) propone un'interessante alterazione concettuale. Allo scopo di accrescere l'immedesimazione del giocatore nelle gare, Codemasters è venuta a capo di un racing game *story driven*, basato cioè sulla narrazione degli eventi orbitanti attorno ad un unico protagonista, l'aspirante pilota Ryan McKane. **TOCA Race Driver** cerca di integrare l'attività automobilistica con una storia ad episodi attraverso cui il giocatore farà una vera e propria gavetta, partendo dal ruolo di collaudatore fino ad arrivare allo status di primo piota della scuderia. Il gioco promette inoltre di abbandonare elementi quali interfacce grafiche e menu vari, nel tentativo di rimuovere quelle barriere che potrebbero ostacolare il fluire dell'azione narrativa. Nonostante l'alterazione concettuale occorsa, non mancheranno i tracciati, le scuderie, le vetture e i piloti reali che hanno contribuito al successo dell'edizione a 32bit della serie, riprodotti grazie anche alle nuove licenze acquisite da Touring Car Championship, DTM Championship e Avesco V8 Supercar Shell Championship. Dal punto di vista tecnico **TOCA Race Driver** offrirà vetture poligonali dall'elevato livello di complessità, routine di IA ulteriormente raffinate ed un sofisticato sistema di danneggiamento dinamico della carrozzerie (il FEM -- Finite Element Modelling) capace di simulare le deformazioni subite calcolando in che modo la struttura interna ed il telaio delle vetture incidentate si contorcono in base alla forza dell'urto. **TOCA Racer Driver** è attualmente previsto per la metà del 2002 in versione PS2 (a cui si riferiscono le foto) e PC (e probabilmente Xbox).

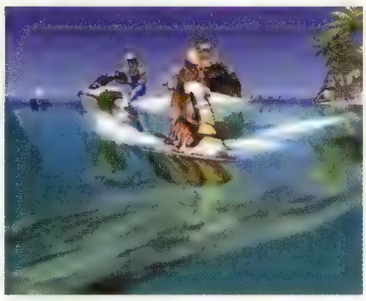
# Stuntman

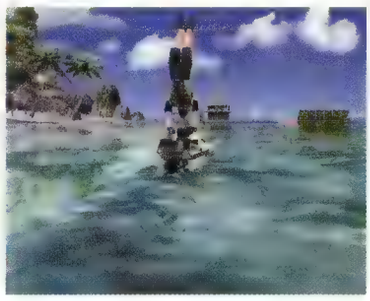
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Infogrames** Sviluppatore: **Reflections** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

Sembra procedere senza intoppi lo sviluppo del promettente **Stuntman** di Reflections. O meglio. Sembra procedere a passi da gigante. Dopo la prima visione occorsa dietro porte chiuse allo stand Infogrames dell'E3, il simulatore di stunt sviluppato dai creatori di **Driver** e **Destruction Derby** continua ad alimentare l'ammirazione di **Super Console** mostrandosi in forma sempre più smagliante man mano che si avvicina alla data di commercializzazione (secondo quarto del 2002). Le nuove immagini rilasciate dalla casa britannica mostrano un notevolissimo progresso nel comparto estetico. L'uso del full screen antialiasing (no, davvero), unito all'impiego di texture in alta risoluzione e all'implementazione di un sistema di ombreggiatura dinamico, esaltano il fotorealismo delle scene e, di converso, la credibilità dei meravigliosi algoritmi di fisica comportamentale e danneggiamento che sono alla base delle spettacolari sequenze crashiste che il giocatore avrà modo di vivere in prima persona nel ruolo di uno stuntman decisamente temerario. Il livello di dettaglio si conferma maniacale, ed è stavolta comprovato dalle prime immagini degli interni delle vetture (nella demo visionata a Los Angeles le texture del cruscotto erano ancora latitanti). Giunge inedita - e pertanto qui riportiamo - la notizia che il compenso ricavato portando a buon fine gli stunt potrà essere speso per acquistare "attrezzi" vari come rampe, tabelloni, camion o esplosivi da disporre lungo un'arena presso cui sbizzarrirsi in uno sorta di freestyle dello stunt. Ancor più interessante è il fatto che le acrobazie, non solo potranno essere salvate su memory card, ma, nella modalità di gioco principale (Career), andranno ad integrarsi nei trailer cinematografici del film per cui sono state eseguite, trailer che diverranno poi merce di scambio fra giocatori (al grido sbeffeggiante "il mio trailer è più spettacolare del tuo"). Fra le modalità di gioco extra si segnala, infine, una sorta di time attack all'insegna della spericolatezza in cui verrà dato un punto di partenza ed uno d'arrivo in una delle ambientazioni già visitate nella modalità di gioco principale, lasciando l'utente libero di scegliere la via più breve (ed eventualmente la più improbabile) per unire i due punti. I migliori tempi potranno poi essere postati sul sito che Reflections intende allestire allo scopo.

# Jet Sky Riders

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Opus** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**



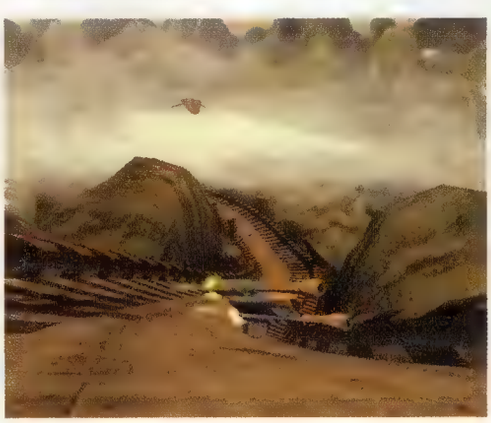


Dopo il pessimo esordio con **Surfing H3O** per ASCII, la giapponese Opus riaffronta il tema degli sport acquatici con questo nuovo **Jet Sky Riders**, simulazione di Jetski in arrivo quest'inverno sotto etichetta Eidos. L'aspetto che più colpisce del progetto di Opus è senz'altro il sistema di rendering dell'acqua, distante in termini di verosimiglianza dinamica da quanto visto in **Splashdown** e **Baldur's Gate Dark Alliance**, ma vicino in termini di proprietà riflettente a quanto proposto da **Wave Race: Blue Storm** per Gamecube. Ad una prima occhiata parrebbe quasi una conversione non autorizzata del titolo Nintendo per PlayStation2. Ovviamente la reputazione del team di sviluppo bandisce ogni accenno di confronto fra i due prodotti sul piano ludico. Ciononostante gli ingredienti miscelati da Opus all'interno del calderone **Jet Sky Riders** sono analoghi a quelli proposti in **Blue Storm** (e, se vogliamo, nel primo **Wave Race** per N64). Il gioco includerà sei concorrenti (più due segreti) distinguibili l'uno dall'altro per sesso, fattezze e abilità varie. Ognuno di essi sarà in grado di eseguire acrobazie a bordo dei rispettivi Jetski, acrobazie la cui rilevanza sul piano ludico è attualmente ignota. Modalità di gioco quali Arcade, Championship e Freestyle e la possibilità di giocare in due via banale split-screen, concorrono a delineare il profilo di un prodotto che non ambisce certo a sorprendere dal punto di vista concettuale, ma che potrebbe rivelarsi una valida alternativa (magari intesa come variante arcade) rispetto all'attesissimo **Splashdown**. Certo, il team di sviluppo offre poche garanzie in questo senso, ma se Eidos si è presa la briga di produrlo, acquisendo oltretutto la licenza Kawasaki, un motivo ci sarà. Che sia uno stratagemma per mascherare col brand un'esperienza ludica mediocre? Solo il tempo – e la prossima recensione di **Super Console** – potrà dare una risposta a questa domanda.

# WipEout Fusion

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Studio Liverpool** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

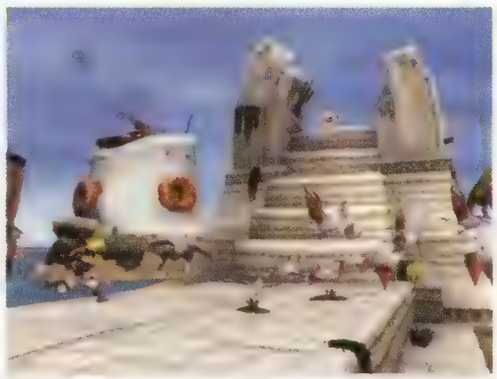
Come se l'evidente travaglio che ha già piagato lo sviluppo di **WipEout Fusion** non fosse bastato, ci si mette anche Phil Harrison adesso a ritardarne la chiusura. Nel corso dell'ECTS londinese, chiacchierando con uno dei programmatori di Studio Liverpool impegnati nello sviluppo del gioco, **Super Console** ha appreso che il ritorno dell'evangelista nel Regno Unito in veste di capo del reparto sviluppo di SCEE ha avuto delle – prevedibili – ripercussioni sui progetti in lavorazione. L'input di Harrison, ci è stato detto, è stato fondamentale nello sviluppo del progetto (ovvero: ha fatto riscrivere dei bei pezzettoni di codice) e si vede. Si vede perché **WipEout Fusion** adesso, in alcuni frangenti, scatta, e vistosamente anche. Ma non crediate che sia un male. Al contrario. La revisione del codice ha permesso di introdurre un'evidente mole di poligoni in più, texture dalla definizione decisamente più alta, nuovi effetti di luce ed una palette di colori più ricca. Gli incespicamenti del frame rate sono quindi il risultato di un progetto ritornato ad uno stato di incompletezza dopo le pesanti modifiche ordinate da Harrison, e che deve pertanto ripercorrere un nuovo processo di ottimizzazione. Ci sarebbe da piangere se così non fosse. Ma così non è (ci si augura). Nell'attesa di mettere (finalmente) le mani su una versione finale del sofferto **WipEout Fusion**, e nella speranza (certezza?) di riscoprirlo fluido e veloce come un tempo, non resta che ammirare le ultime immagini diffuse da Sony Europe.

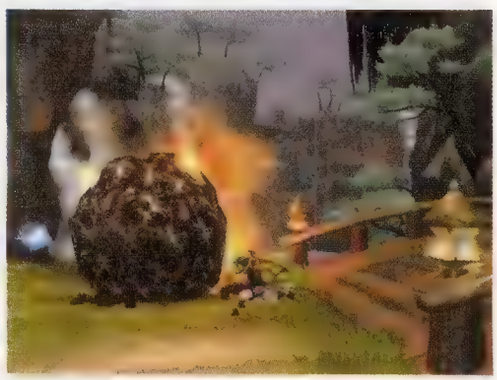


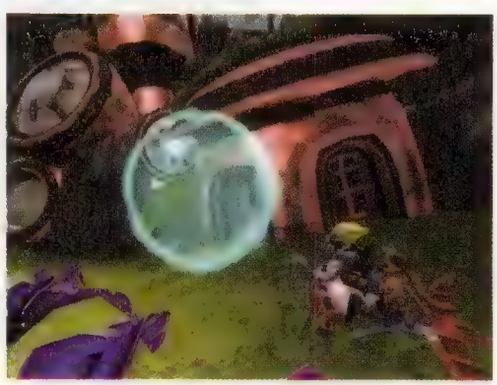
# Jak and Daxter

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Naughty Dog** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Fine anno**

L'ECTS londinese, o meglio il party Sony tenutosi nella sua cornice, ha offerto l'opportunità di verificare i progressi compiuti da Naughty Dog nello sviluppo di **Jak and Daxter** a quattro mesi di distanza dalla sua prima apparizione in quel di Los Angeles. L'implementazione di un sistema di ombreggiature dinamico è probabilmente l'elemento estetico che maggiormente distingue questa build dalla precedente (già eccellente di per sé), unito ad evidenti perfezionamenti degli algoritmi di illuminazione. L'occorrenza dei rallentamenti è stata praticamente scongiurata grazie all'ottimizzazione del processo di streaming, mentre nuovi personaggi - come il pennuto simil-Chocobo ritratto in una delle foto qui a fianco - hanno avuto occasione di mostrarsi al pubblico. Interessante segnalare, inoltre, la presenza di brandelli di testo in lingua italiana (secondo le nostre fonti, la sceneggiatura sarebbe sorprendentemente complessa ed intrigante per essere quella di un "semplice" action game), nonché l'esistenza di un'opzione 50/60Hz, almeno nella demo. La versione PAL finale potrebbe infatti non includerla se il codice verrà adeguatamente ottimizzato per il nostro standard televisivo (come è già accaduto con **GT3**). L'apparente volontà di Sony di preservare il progetto dall'impoverimento dell'elemento sorpresa spesso causato da un'eccessiva profusione di notizie, ci impedisce di assecondare le comprensibili rivendicazioni dei lettori, costringendoci a rimandare ogni ulteriore approfondimento ad una prossima – e si spera imminente – recensione su queste pagine.







# Sega Sports NBA 2K2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Visual Concepts** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno (USA)**

Seguito dell'acclamato **NBA 2K1** per Dreamcast (probabilmente il miglio gioco di basket dell'ultimo quinquennio), **NBA 2K2** è un ottimo modo per inaugurare l'ingresso di Sega nell'affollato gruppo di terze parti attive sul territorio siliceo di PlayStation2. Prevista anche per Dreamcast e Xbox (ma le foto si riferiscono alla versione per il sistema Sony), la nuova edizione della simulazione cestistica di Visual Concepts include tutto ciò che una simulazione cestistica che si rispetti deve includere: da un lato licenza NBA, telecronaca in tempo reale, riprese televisive e replay; dall'altro comportamenti verosimili soggiaciuti da routine di IA di prim'ordine, sistema di controllo articolato ma immediatamente assimilabile, tattiche di gioco selezionabili e modalità multiplayer accogliente un massimo di otto videogiocatori. In più, un ammiccamento a **NBA Street** con l'inclusione di playground cittadini come il leggendario Mosswood Park di Oakland, l'Hank Gathers Rec Center di Philadelphia ed il Ronde Rec Center di Houston. In breve, il meglio della produzione Sega Sports su PlayStation2. E non è poco.

# Sega Sports NFL 2K2

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Visual Concepts** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

Come se **Sega Sports NBA 2K2** non bastasse a far tremare le colonne di Electronic Arts, la divisione americana della softco nipponica ha annunciato lo sviluppo di un altro serio concorrente nel panorama delle simulazioni sportive per console. **Sega Sports NFL 2K2** si pone in diretta competizione con la storica serie **Madden NFL** di EA. In verità si tratta di una competizione "indiretta" considerato che i due titoli propongo una approccio diverso al genere. Laddove **Madden NFL** è considerato da molti come la *simulazione* di football americano, **Sega Sports NFL** offre una lettura in chiave leggermente più arcade dell'attività agonistica in oggetto. Ciononostante lo scontro dei due franchise sul medesimo sistema si preannuncia feroce. **NFL 2K2**, infatti, mira ad assecondare le istanze di immediatezza di quella porzione della massa che con **Madden NFL** non ha mai saputo stringere un particolare legame affettivo. Liberato dalla nicchia, quindi, **NFL 2K2** ha solo da guadagnare nella propria trasposizione per PlayStation2. Nell'attesa di provare una versione giocabile del titolo di Vitual Concepts (anch'esso, come **NBA 2K2**, inclusivo di opzione per il gioco in 8) non resta che ammirare le foto.

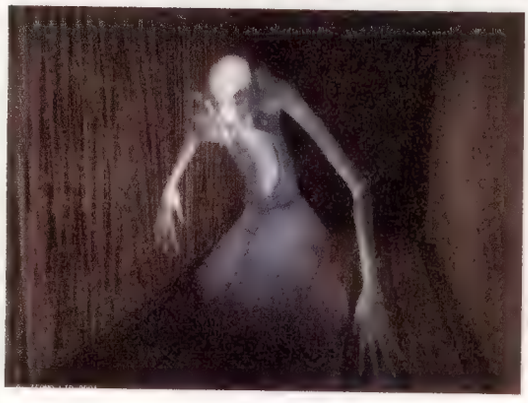
# Time Crisis 2

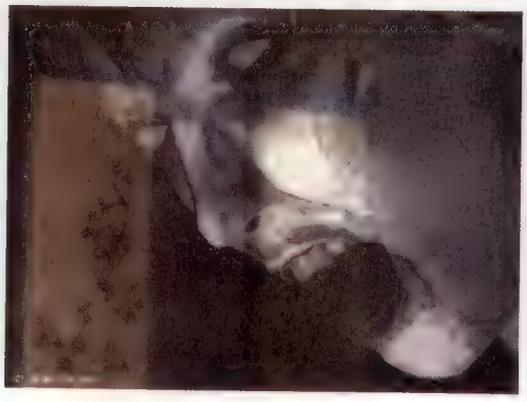
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **4 ottobre (JAP)**

E' prevista per il 4 ottobre, in bundle con la nuova GunCon2 al prezzo di 9.800 yen, la versione PlayStation2 dell'ormai arcaico (parliamo del 1998) sparatutto **Time Crisis 2** di Namco. Sebbene sia nota l'esistenza di diverse modalità di gioco esclusive della versione domestica, Namco si è limitata a confermarne solo una, riconducente alla possibilità di intraprendere lo Story Mode impiegando ben due lightgun contemporaneamente per sparatorie in stile John Woo. Per il resto, la possibilità di giocare in due in chiave collaborazionista via split-screen o iLink ad una versione graficamente ipervitaminizzata di **TC2**, non mancherà di alimentare la salivazione di chi attende da tempo immemorabile una nuova edizione dell'eccellente sparatutto namchiano (se si ignora la mediocre parentesi **Titan** per PSone). Appuntamento al prossimo numero di **Super Console** per la recensione completa di gioco e periferica.

# Project Zero

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Tecmo** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno (JAP)**





Nonostante l'incontestabile attrattiva dell'imminente **Silent Hill 2**, il nuovo horror adventure di Konami non poggia le fondamenta del suo prevedibile successo su meccaniche di gioco particolarmente innovative. Al contrario, l'ottima reputazione del prequel e il rischio di deludere chi si aspetta un'esperienza analoga nel seguito, sono fattori che inibiscono drastiche alterazioni concettuali invitando a ripercorrere strade già battute piuttosto che ad esplorarne di nuove. Svincolato da questa triste seppur comprensibile consuetudine, **Project Zero** (titolo provvisorio) di Tecmo propone invece qualcosa di nuovo. Il protagonista di quest'avventura horror, la diciassettenne Miku Hinasaki, indaga sulla scomparsa del fratello in un'antica e misteriosa villa giapponese. A differenza dei comuni horror adventure, Miku non è armata di fucili, spranghe o altre armi convenzionali, bensì di una vecchia macchina fotografica con cui cattura gli spiriti che infestano la magione scattando, appunto, semplici fotografie. Analizzate in seguito, alcune di queste foto riveleranno indizi da usare per risolvere gli enigmi del caso. Analogamente a quanto avviene in **Silent Hill**, il giocatore viene avvertito della presenza di spiriti nei paraggi attraverso indizi sonori, ma anche ambientali. Il lento sventolio di una tenda, ad esempio, o un lamento oltretombale sono alcuni di questi. Già rabbrividiamo. In uscita quest'invero per PlayStation2, **Project Zero** merita decisamente una stretta osservazione.

# Eve of Extinction

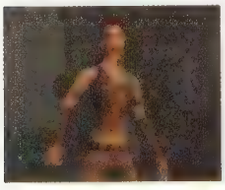
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Yuke's** Supporto: **N/A** Uscita: **2002**

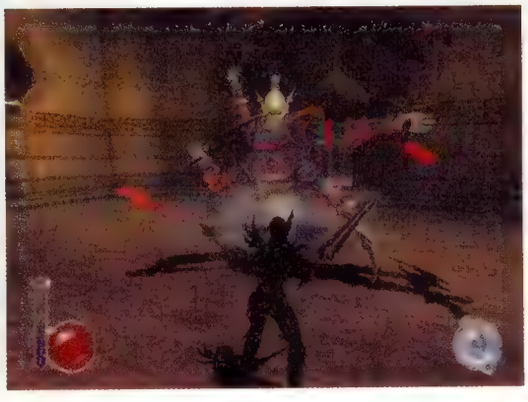
Eidos ha già provato a rinverdire i fasti dei picchiaduro a scorrimento. Ma ripensando agli orridi risultati ottenuti con la breve serie **Fighting Force**, non può certo vantarsi di esserci riuscita. Dopo il maldestro esperimento condotto sul 32bit Sony, la softco britannica ci riprova su PlayStation2 finanziando questo **Eve of Extinction**, in sviluppo presso gli studi di Yuke's, il team nipponico responsabile della serie **WWF SmackDown** per THQ. Introdotto nel consueto ambiente tridimensionale, il giocatore osserva il proprio alter ego da una visuale in terza persona, mentre si fa strada fra le ostilità del luogo con modalità facilmente intuibili. La novità di **Eve of Extinction** sta nel particolare legame simbiotico che lega il protagonista con l'arma in suo possesso, la "Legacy". Quest'ultima ha il potere di trasformarsi in una vasta gamma di armi (spade, asce, manganelli eccetera) e di alterare le tecniche di combattimento adottabili in accordo. Per certi versi **Eve of Extinction** può essere visto come l'incontro fra un picchiaduro 3D a scorrimento qualsiasi e **Soul Calibur**. Previsto per il 2002, il nuovo progetto di Yuke's potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa.

# Drakan: The Ancients' Gates

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Surreal Software** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

Ribattezzato **Drakan: The Ancients' Gates** (tanto per chiarire che non si tratta di un seguito – vedi anteprima si **SC**83), il primo progetto di Surreal Software per PlayStation2, sembra ormai giunto alle fasi conclusive dello sviluppo. Come riportato nelle foto pubblicate su questa pagina, personaggi e scenografie hanno beneficiato di un ultimo cospargimento di dettagli prima di finire "bruciati" nel pacchetto ludico che arriverà nei negozi nostrani quest'inverno. Stando alle ultime informazioni giunte in redazione **Drakan** offrirà 5 vaste ambientazioni liberamente esplorabili a piedi o in volo (in sella al dragone Arokh), cinquanta fra armi varie ed incantesimi, ed una trentina di ore di gioco. Riuscirà la somma di questi fattori a generare un'esperienza ludica soddisfacente? Se si, in che modo? Lo sapremo (e ve ne daremo notizia) fra qualche mese.



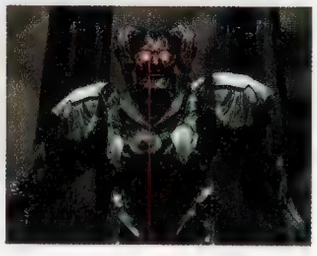


ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

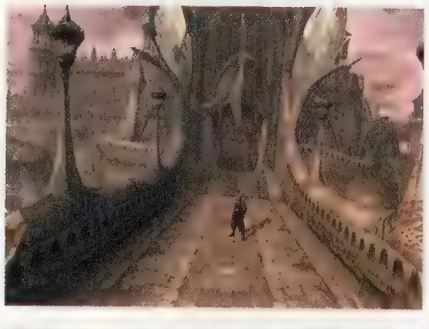
# Devil May Cry

Nel mezzo del cammin di nostra vita...

di marcellocangialosi



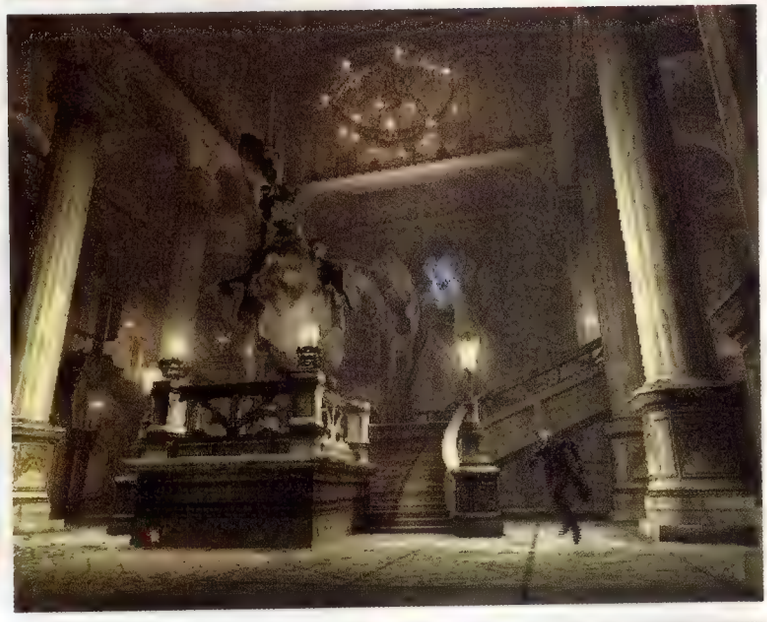
*Il profilo caratteriale di Dante meriterebbe qualche limatura onde evitare che quest'ultimo si produca in poco convincenti atteggiamenti da buzzurro americano. Esclamazioni del tipo "Wooohoooo, slow down babe!" stridono fortemente con il suo atteggiamento "alla Ken Shiro" durante il gioco vero e proprio.*



*L'imponenza delle scenografie gotiche di **Devil May Cry** non avrebbe modo di esprimersi così efficacemente senza il sapiente operato della regia virtuale.*

**Devil May Cry** nasce da una costola di **Resident Evil 4**. O meglio dalla sua liquefazione. Nel corso dello sviluppo del quarto episodio dell'horror adventure capcomiano, Hideki Kamiya, il direttore del progetto, ha provato a intraprendere la strada dell'innovazione concependo personaggi, ambienti e meccaniche di gioco vagamente difformi da quanto già visto nella serie. Le modifiche apportate in fase di pre-produzione sono state però tali da stimolare l'ipotesi di crearci attorno un franchise del tutto nuovo. Ottenuto il benestare del produttore Shinji Mikami (architettava già da allora il trasferimento della serie di **RE** su GameCube?), lo sviluppo è in un certo senso ripartito da zero, in direzione, stavolta, di un inconsueto action game dall'ambientazione gotica: **Devil May Cry** appunto.

Figlio del demone Sparda che in tempi immemorabili scongiurò l'invasione della Terra architettata dagli abitanti degli inferi, Dante si vede costretto ad emulare le gesta del padre per soffocare una nuova avanzata dell'orda demoniaca. Parte da questo presupposto un action game fortemente lineare (a dispetto dell'apparenza) in cui il giocatore deve farsi strada fra una nutrita schiera di creature avverse facendo appello alle incredibili abilità acrobatiche e alla notevole potenza offensiva del canuto protagonista. Il primo aspetto che stupisce di **DMC** è il ricco e sofisticato sistema di controllo. Gli sviluppatori hanno dovuto giocoforza smantellare e ricostruire il vecchio sistema *character relative* impiegato in **Resident Evil** e **Onimusha** per adattarlo alle esigenze di immediatezza e scorrevolezza dettate dall'impostazione action del titolo. La deambulazione è quindi governata agilmente dallo stick analogico di sinistra sottoposto alle direttive dello *screen relative*, mentre un sistema di lock-on automatico provvede a dirigere gli attacchi verso il bersaglio più vicino. Similmente a quanto accade in **Onimusha** (con cui **Devil May Cry** ha parecchi aspetti in comune), il tasto **R1** permette di agganciare un bersaglio specifico e di non mollarlo fino al suo totale annientamento. Ma non solo. Il medesimo tasto dorsale comanda l'estrazione delle armi da fuoco (coppia di pistole, fucile a canne mozze, lanciagranate, ed una sorta di fucile laser stranamente troppo inefficace per rendersi utile in qualsiasi occasione) trasformando i tasti ● o ■ – normalmente impiegati per esaminare oggetti ed aprire porte – in grilletti. Ne consegue l'inedita possibilità di combinare l'impiego di armi a corto e lungo raggio senza dover necessariamente accedere ad un apposito menu per selezionare l'una o l'altra. E' su questa facoltà inedita che si basano alcune delle mosse più spettacolari mai viste in un action game. Dante può sollevare un nemico da terra con una sciabolata condotta dal basso verso l'alto per poi palleggiarlo in aria a colpi di pistola. Oppure può accompagnarne il volo per assegnarli una seconda randellata aerea scaraventandolo al suolo. E siamo solo all'inizio. E possibile sparare durante i salti (Dante resta sospeso in aria per l'istante necessario a vomitare un paio di colpi), menare fendenti poderosi seguiti da una tripletta di rapidi affondi, lanciare la propria spada a mo' di boomerang, tramutarsi in demone e scagliare saette dalle mani, sollevare colonne di fuoco sferrando un pugno al suolo, eccetera. Saranno almeno una dozzina le tipologie di attacchi performabili, senza che nessuno di essi richieda l'esecuzione di manovre particolarmente complesse. E' sufficiente combinare un particolare orientamento dello stick con la pressione di un tasto per eseguire con incredibile fluidità ed eleganza una notevole varietà di azioni offensive ed evasive. In quest'ultima categoria rientrano i salti all'indietro, le capriole laterali, o gli "appoggi" su pareti e nemici, utili a prodursi in balzi doppi (alla Chun Li per intenderci). Ma al di là delle mosse in sé, ciò che rapisce subito lo sguardo e tiene incollati allo schermo è l'eccellente qualità delle animazioni con qui quelle mosse si esprimono. La rapidità e la scioltezza con cui Dante passa da una sequenza all'altra (ad esempio dalla sciabolata alla successiva estrazione delle pistole) non lascia spazio ad apprezzabili falle e "scatti". La naturalezza dei controlli è pari solo alla naturalezza con cui Dante ne esegue le direttive. Agganciato il bersaglio, il figlio di Sparda ci gira intorno puntandolo con disprezzo e mentre lo imbottisce di piombo non si scompone, avanza a testa bassa, frangia sugli occhi, passo cadenzato, eventualmente si lancia in qualche agile trotto laterale o capriola all'indietro, ma mai senza ottemperare ad un basilare principio di eleganza. Dante, in definitiva, può essere visto come un clone di Ken Shiro (ripensandoci, **Devil May Cry** sarebbe un'eccellente infrastruttura concettuale su cui allestire un videogioco inspirato all'uomo dalle sette stelle).



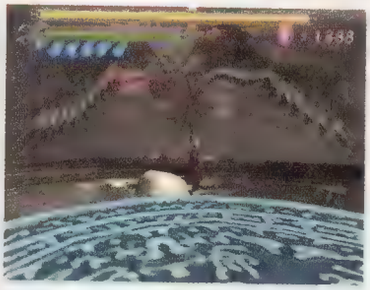
*Un gruppetto di marionette attende l'ingresso di Dante nel cortile. Fra poco qui dentro si scatenerà l'inferno. La classica quiete prima della tempesta.*

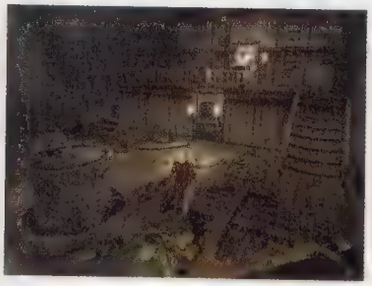
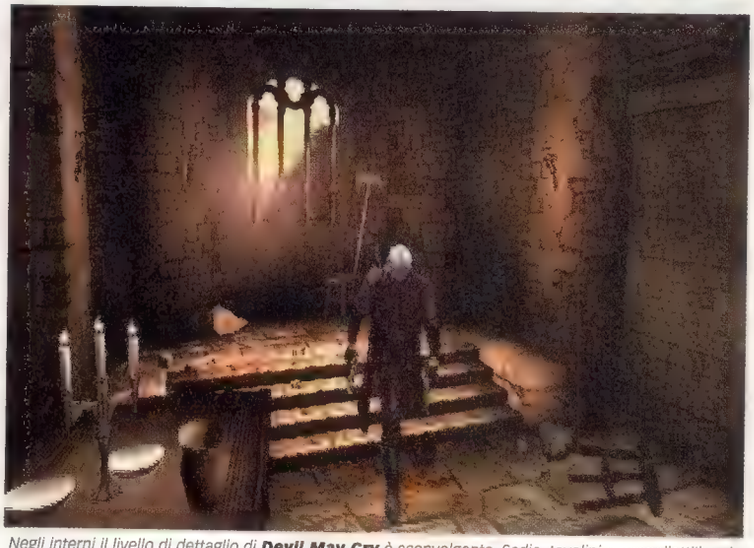
Che gli sviluppatori abbiano operato con l'obiettivo di creare una action game "genuino" è evidente considerando il ruolo marginale assunto dalla trama nell'economia di gioco. Tu sei Dante, quello è il nemico. Vai ed annientalo. Al di là di un paio di colpi di scena, la trama è più o meno questa. Banale e trascurabile. Ma non prendetelo per un difetto. L'emozione offerta da un action game deriva (appunto) dall'azione, è adrenalina, panico, frenesia, non ha bisogno di distrarre il giocatore con approfondimenti caratteriali e roba simile. Allo stesso modo, e per lo stesso motivo, la quantità di enigmi presenti in **Devil May Cry** è pari a zero spaccato. Ogni oggetto raccolto va inserito nell'unico pertugio disponibile nell'area di gioco. Grazie ad un'abile dislocazione degli item, il giocatore ha sempre a disposizione quello che gli serve quando ne ha bisogno. Se c'è una porta chiusa, la chiave è nella stanza accanto; se c'è una fessura o una nicchia a forma di bicchiere, la spada o il calice sono a due passi, e sono gli unici oggetti disponibili. Non c'è modo di sbagliare in **Devil May Cry**, di bloccarsi (sebbene qualcuno ci sia riuscito), di fermarsi a riflettere, fosse anche per un solo nanosecondo. Ironicamente, gli unici due "enigmi" proposti si risolvono con un paio di spadate. Il lineare progresso in **Devil May Cry** è ulteriormente agevolato dalla sua struttura a missioni. Sebbene il gioco le definisca esattamente così, "Missions", il termine è inadatto a descrivere ciò che di fatto sono: dei semplici checkpoint. Risolto un determinato passaggio, viene mostrata una schermata che illustra il prossimo obiettivo da raggiungere. Ed è un obiettivo piuttosto banale. Spesso si tratta di raccogliere un oggetto o di inserire il medesimo ove opportuno (e non siate volgari), roba semplice, elementare. Avviso agli aspiranti acquirenti: se pensate di comprarlo con la convinzione che si tratti di un nuovo **Castlevania**, sappiate che **Devil May Cry** non vi assegnerà mai "missioni" più articolate di quelle appena descritte. Più in generale non vi verrà chiesto un particolare impiego di materia grigia.

Dove **Devil May Cry** tenta di avvicinarsi al capolavoro di Konami, è nell'uso di soluzioni e concept presi in prestito dai giochi di ruolo. Durante gli scontri, Dante raccoglie degli orb rossi (pietre mistiche dall'origine ignota rilasciate dai nemici uccisi) praticamente assimilabili ai punti esperienza di un RPG. Si parte, infatti, al comando di un Dante "povero", capace giusto di qualche sciabolata e pistolettata, per arrivare ad un Dante decisamente più cazzuto a forza di upgrade. La metamorfosi procede spendendo gli orb accumulati nell'acquisto di mosse nuove. Grazie a quest'impostazione, il giocatore viene istruito gradualmente sulle facoltà di Dante, cresce con lui entrandone inevitabilmente in simbiosi. Il sistema di potenziamento del proprio alter ego non è però limitato all'acquisizione di nuove azioni ed abilità. L'incremento della barra energetica, ad esempio, è subordinato al recupero di orb particolari di colore blu. Discorso analogo per la barra identificativa della carica demoniaca (più è lunga, maggiore sarà il tempo di permanenza di Dante nello stato di demone). In questo caso sono necessari orb di colore viola, che l'ambiente di gioco però non offre. L'unico modo per procurarseli è, ancora una volta, tirar fuori dalla sacca un certo numero di orb rossi. Nella medesima schermata dedicata all'upgrade di Dante, compare infatti un elenco di oggetti acquistabili. C'è di tutto: item per la rigenerazione della barra vitale e demoniaca, item per diventare temporaneamente invincibili, smart bomb (opportunamente rinominate "holy water", acqua santa), continue extra, nonché i già menzionati orb blu e viola. Ad ogni checkpoint, quindi, il giocatore è invitato a scegliere se impiegare gli orb in proprio possesso per una mossa in più o per un oggetto che potrebbe rivelarsi utile in futuro (e Dio solo sa quanto ci sia bisogno di energia extra al cospetto di alcuni boss). Diversamente da quanto avviene in un RPG - dove i punti esperienza vengono assegnati in quantità prestabilita a prescindere dalla tecnica di combattimento utilizzata - in **DMC** il numero di pietre rilasciate dal nemico dipende strettamente dall'abilità dimostrata in combattimento: l'impiego di mosse spettacolari viene premiato con un maggior numero di orb. Comportatevi da codardi (limitatevi a sparare da distanza di sicurezza) ed otterrete in cambio un sassolino. Sfondate le linee nemiche producendovi in un turbinio di sciabolate e capriole, e pioveranno mattoni. Sebbene questo sistema abbia il chiaro intento di favorire un'azione di gioco spettacolosa e articolata (se non fai la capriola ti do un orb in meno), di fatto non ci riesce. Si tende infatti a preferire soventi capatine in una

*Nella locazione mostrata in foto, Dante si fa strada, fra alberi e cespugli, in un boschetto pervaso da una leggera foschia verdognola. Uno dei più suggestivi momenti del gioco, sicuramente.*

*Certe inquadrature ravvicinate andrebbero evitate viste la mediocre qualità di alcune texture.*



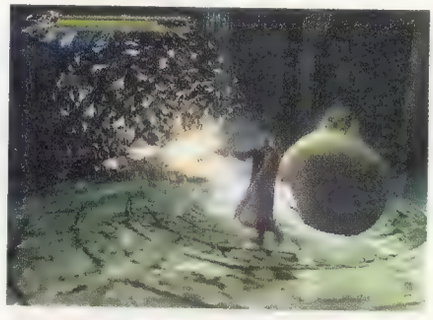
*Negli interni il livello di dettaglio di **Devil May Cry** è sconvolgente. Sedie, tavolini e suppellettili varie nascondono preziosi orb da liberare semplicemente mandando tutto in frantumi.*

determinata stanza per massacrarne gli occupanti (rigenerati), piuttosto che ricercare effettivamente uno stile di combattimento remunerativo. Esiste infine un sistema che registra l'aggressività (piuttosto che lo stile) dimostrata in combattimento. Ogni tot attacchi portati a segno con successo consecutivamente, parole come "Good!", "Cool!", "Bravo!" e "Stylish!" si susseguono sulla parte alta dello schermo a mo' di commenti in tempo reale del proprio operato. Maggiore sarà l'occorrenza dei commenti più lusinghieri, migliore sarà il giudizio a fine missione.

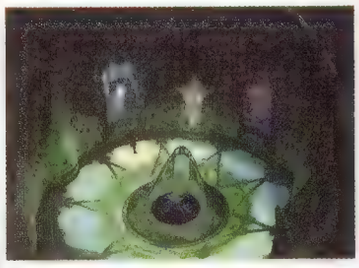
**Devil May Cry** è quindi un action game puro, con qualche ambizione in più, ma inequivocabilmente "ignorante". Massacrare il nemico è un'attività che costituisce il 90% dell'esperienza ludica e non sorprende quindi la particolare attenzione riservata dagli sviluppatori al design delle creature infernali. L'esercito avversario è composto prevalentemente da marionette, spiriti e lucertoloni antropomorfi. Ognuno di essi è disponibile in diverse varianti equipaggiate con differenti armamenti e contraddistinte da specifiche tecniche di combattimento. Alcune marionette impugnano un paio di lame, altre un fucile a pompa, altre ancora sputano fuoco. Esistono lucertoloni equipaggiati con scudo, elmetto e spada ed altri con lame di ghiaccio e letali attacchi a tema. Da questo punto di vista la varietà non latita di certo in **Devil May Cry** e raggiunge la sua massima espressione con i boss. Scorpioni magmatici giganti, ombre feline, un'indefinibile ammasso gelatinoso opportunamente battezzato "Nightmare" o il meraviglioso grifone formano un monumento alla genialità e all'inventiva nipponica. Descriverne i comportamenti, le caratteristiche e le animazioni in questa sede non solo è impresa ardua, ma anche inutile: vanno visti, c'è poco da fare.

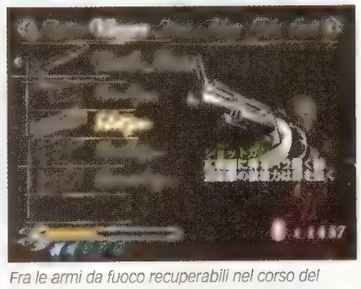
Dal punto di vista tecnico **Devil May Cry** offre una chiara testimonianza delle potenzialità di PlayStation2, ciononostante presenta compromessi che potrebbero disturbare i giocatori più critici. Le scenografie sono senz'altro il piatto forte del prodotto Capcom. Imponenti, dettagliate, artisticamente impeccabili nella loro riproduzione dell'arte gotica, sono composte da un numero di poligoni difficilmente approssimabile ad occhio nudo. Nel corso dei furiosi combattimenti che vi hanno luogo, fra schizzi di sangue, effetti di luce assortiti e quant'altro, il frame rate resta ancorato ai 60fps concedendosi di incespicare per un breve istante nei casi in cui lo schermo venga pervaso da una pesante caterva di esplosioni e frammenti poligonali in caduta libera (circostanza tanto rara da potersi considerare ampiamente trascurabile). Le texture sono nel complesso buone, almeno dalla distanza da cui è previsto che si vedano, ma peccano in definizione ad un esame più ravvicinato. Un esame reso comunque problematico da una regia normalmente attenta a non indugiare troppo su certi particolari. Normalmente… lascia infatti interdetti l'impiego del medesimo motore grafico per la rappresentazione delle sequenze di intermezzo in real time. In questi casi, l'inconsueta prossimità dell'obiettivo a personaggi e fondali "in game" ne mette in risalto l'approssimazione con imbarazzante noncuranza. L'impiego di un sistema di renderizzazione dell'immagine video a semi-frame in rapida successione, infine, è causa di qualche lieve scalettatura mitigata da un sapiente uso del motion blur (dal peso notevolmente ridotto rispetto a quanto visto nella demo) e dai toni cupi e tenebrosi di buona parte delle scenografie. Conclude il discorso sull'impianto cosmetico di **Devil May Cry** un plauso al team di sviluppo per l'ottima resa della visione subacquea. Il mai troppo lodato effetto sfocatura gestito dall'hardware Sony viene qui impiegato per appannare la vista di Dante, mente, da una prospettiva in prima persona, nuota in alcune locazioni sommerse. Davvero eccellente.

Dopo aver passato al setaccio ogni aspetto di **Devil May Cry** sufficientemente rilevante da essere incluso in queste quattro pagine (non basterebbero cinquantamila caratteri per descrivere ogni meraviglia custodita dall'ultima fatica capcomiana) è arrivato il momento di concentrarsi sui difetti. Il problema principale di **Devil May Cry** risiede in una bizzarra interpretazione della modalità "hard". Alla prima partita, infatti, il gioco propone un solo livello di

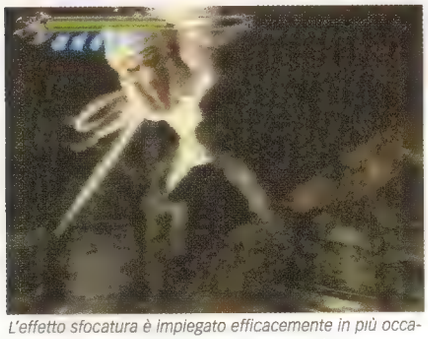


*Certi interruttori vanno attivati a colpi di spada per accedere a nuove aree di gioco*

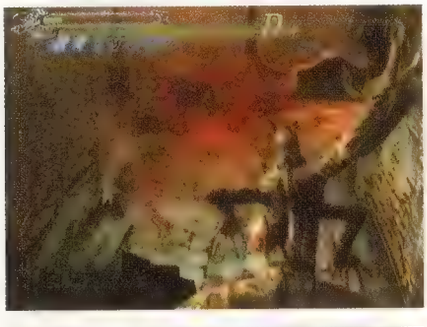




*Fra le armi da fuoco recuperabili nel corso del gioco figura anche un devastante lanciagranate. Non è mai stato così bello avere munizioni infinite*



*L'effetto sfocatura è impiegato efficacemente in più occasioni, ad esempio per simulare la visione subacquea (sopra) o la "dimensione oltre lo specchio" (sotto). Capirete quando ci entrerete...*



*L'animazione di queste bestie (i lucertoloni) è fenomenale. Scartano e balzano, inferocite e possenti, attaccando all'unisono. Davvero temibili.*

difficoltà eccessivamente basso, tanto basso da annullare quasi completamente gli sforzi compiuti dai designer nel concepimento dei boss finali e dei loro comportamenti. In molti casi è sufficiente attaccare il nemico alla cieca per avere la meglio senza troppo sforzo. L'opera di devastazione degli avversari incontrati lungo il cammino procede attraverso oziosi seppur spettacolari combattimenti. Qualcuno potrebbe trovare questo tipo di esperienza "leggera" appagante, divertente, ed è indubbio che lo sia, ma chi preferisce affrontare ostacoli più consistenti godendo del piacere di superarli con abilità ed astuzia potrebbe restarne deluso. A costoro porgo l'invito di perseverare, di resistere ad un eventuale senso di noia, e risolvere il gioco almeno una volta. Così facendo si abilità la modalità Hard, una modalità che in un certo senso rende giustizia ad un pacchetto ludico palesemente confezionato con cura. I boss si riscoprono più resistenti e ben più ricchi dal punto di vista comportamentale. Per capirci, se il primo incontro con Phantom (lo scorpione) si risolve caricando frontalmente la creatura sferrandole in volto una caterva di colpi, il secondo impone cadenzati affondi seguiti da repentini dietro-front per evitare di finire fra le sue chele. Non solo. Alcuni boss finali come Shadow (l'ombra felina) vengono riproposti in massa sin dall'inizio, negli stessi ambienti in cui nella partita precedente c'erano giusto un paio di marionette pronte al macello. E vi assicuro che trovarsi al cospetto di uno o addirittura due Shadow contemporaneamente mette una certa apprensione.

Un altro difetto di **Devil May Cry** germina proprio in uno dei suoi pregi: il sistema di inquadrature dinamiche. Di regola la visuale proposta è sempre idonea a svolgere senza noie il lavoro di sterminatore del male, ma talvolta le esigenze di spettacolarizzazione soffocano la funzionalità. Se da un lato il sistema di lock-on permette di tollerare questo inconveniente durante le mazzate di routine, nel corso di alcuni scontri con i boss finali (dove è indispensabile tenerne sotto controllo gli spostamenti per contrastarne gli attacchi con le opportune contromisure) la telecamera stalla in inquadrature letali mostrando Dante, ma non il suo avversario, il muro alle sue spalle, ma non cosa ha di fronte. In altre circostanze è il boss stesso ad ostacolare la comprensibilità dell'azione in corso impallando la telecamera con la sua enorme massa poligonale. E ancora. Malgrado la sua indiscutibile eccellenza, il sistema di controllo incespica dopo aver acquisito la facoltà di volteggiare in modalità demone. Per librasi in aria è necessario prima innescare la metamorfosi agendo sul tasto L1, quindi premere R1 durante un balzo. Il problema è che il tasto R1 è condiviso anche dal lock-on. Ne consegue un frustrante accavallamento funzionale per cui il giocatore che intende allontanarsi da un nemico con un balzo si ritrova a svolazzargli improvvisamente dinnanzi (e vi assicuro che non è una bella esperienza quando avete di fronte un temibilissimo avversario come la propria nemesi). Rimanendo in tema di controlli e funzioni, si lamenta, infine, un certo ritardo nell'accesso all'inventario (ST), apparentemente (e sorprendentemente) dovuto all'attesa che l'animazione in corso abbia termine. Sebbene poco grave, non mancano occasioni in cui è necessario accedere immediatamente al menu per utilizzare un item rigenerativo in extremis.

I difetti appena menzionati non vanno interpretati con eccessiva gravità. Piuttosto che difetti, sarebbe forse più opportuno definirli come gli "aspetti migliorabili" di un prodotto nel complesso più che soddisfacente. **Devil May Cry** è in grado di avvinghiare il giocatore nelle sue spire ludiche sin dal primo istante grazie alla maneggevolezza e al vasto repertorio di animazioni "cool" del suo protagonista (da questo punto di vista il lavoro di Hideki Kamiya stabilisce un precedente eccellente con cui l'industria dovrà fare i conti in futuro). Più in generale **Devil May Cry** non mancherà di stupire e divertire chi avrà l'intelligenza di prenderlo per quello che è, un action game di nuova generazione che non ambisce ad essere nient'altro che questo.

voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN/I.LINK**

# Project Eden

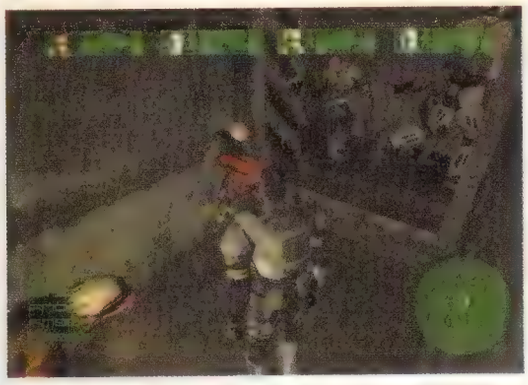
Sincronicità: successione di eventi apparentemente scollegati che in realtà nascondono un filo conduttore. Le due canzoni dei Police non erano niente male...

di paolocardillo

*Le mutazioni sono all'ordine del giorno in **PE**. Gli orrori che vedete erano cani affettuosi solo qualche secondo prima.*

*Le riparazioni di Andre e le intrusioni informatiche di Minoko (nella foto) si risolvono in due minigiochi: nel nostro caso bisogna arrestare, all'interno delle due sezioni più chiare, i due quadratini che ruotano nei cerchi a velocità diverse, entro il tempo limite.*

È un vecchio sogno degli sviluppatori di videogiochi. La possibilità di concertare un'azione simultanea tra più personaggi giocando comunque in singolo, donando al titolo un feel completamente diverso dalla classica esperienza dell'eroe superesaltato che riesce ad affrontare stormi di nemici da solo. La storia ha dimostrato che si può fare: è possibile portare in giro una comitiva guerriero + mago + chierico + ladro nei giochi di ruolo, si può addirittura governare un formicaio di armate negli RTS come **Command & Conquer**, organizzare azioni antiterrorismo con una pianificazione a priori come in **Rainbow Six**... Ma se si tratta di azione pura, si può fare? Anche qui abbiamo qualche esempio. Tra i vari ci viene in mente **Hired Guns**, il titolo per Amiga di DMA Design (1992) che affettava lo schermo in uno split-screen quadruplo perfettamente gestibile da un unico giocatore, grazie soprattutto alla velocità di spostamento del mouse. Era un ottimo gioco. Inutile citare **Lemmings**, sempre di DMA: lì era anarchia da mettere in riga, non un team da coordinare. In quegli anni Core Design era già un marchio piuttosto conosciuto (per saghe come **Rick Dangerous** e **Chuck Rock**, tra gli altri) e nessuno sospettava che di lì a poco questa softco sarebbe entrata nell'olimpo videoludico grazie a un'archeologa con due tette così. Vista la "storicità" della casa di sviluppo e dato che Core è stata testimone di tali sperimentazioni videoludiche, la nostra fiducia in **Project Eden** era alta. Un progetto può subito sembrare folle, ma non si può evitare di sentirsi rassicurati se gli autori hanno un background più che decennale come Core. Purtroppo, stavolta abbiamo fatto un'indigestione di fiducia: il problema di **Project Eden** non è nella intrigante struttura di gioco (uno squadrone di marines tutto per noi!), ma perché nel 2001 abbiamo visto fare talmente tante cose ai protagonisti singoli dei giochi d'azione che ciò che produce un'azione combinata di **PE** fa poca impressione. Un concetto dall'appeal così esplosivo e dalle possibilità così tentacolari merita (e necessita di) un tale sforzo di creatività da lasciare attoniti i videogiocatori, altrimenti rischia di trasformarsi in una banalità peggiore del solito uno-contro-tutti, alla base di quasi tutti i giochi d'azione. Purtroppo è (anche se parzialmente) quello che è successo a questo titolo. Nel gioco siete ai comandi di un team di quattro "teste di cuoio" della UPA: Urban Protection Agency. Siamo in un futuro imprecisato, in cui i centri urbani si sono a tal punto sviluppati e slanciati verso l'alto che la linea dell'equatore si è allungata! Solo i più facoltosi, che abitano i piani più alti, godono della luce del sole mentre i bassifondi sono abitati da una cittadinanza allo sbando che vive in condizioni di indigenza. Un altro gioco "bertinottiano" dopo **Red Faction**? Più che altro, la riproposta di un classico della fantasociologia urbanistica. La UPA summenzionata si occupa di pattugliare un simile, lacerato scenario, salvaguardando in particolare l'azione dei tecnici, gli unici che si avventurano nei piani bassi principalmente per verificare lo stato delle fondamenta dei ciclopici quartieri urbani. Proprio alcuni di questi sono spariti all'interno della Real Meat, una multinazionale che produce carne sintetica indistinguibile da quella vera. I macchinari dell'azienda hanno manifestato disfunzioni contemporanee e la visita degli esperti (per giunta scortati) è coincisa con la sparizione loro e delle guardie del corpo. È tempo di entrare in azione. Il quartetto di specialisti della UPA è costituito da elementi dalle abilità complementari. Carter è il capo, è bravo un po' in tutto ma ha una capacità di dissuasione che genera interrogatori molto redditizi e rivelatori. Nel gioco infatti, va usato per colloquiare con gli NPC, che si apriranno con lui in maniera molto più confidenziale che con gli altri componenti del team. Minoko è una tipa che dimostra feeling con i computer sin da quando aveva nove anni. Difatti la sua specialità nel gioco è penetrare in programmi e database per sconvolgere il funzionamento di macchinari elettronici (porte, telecamere e altro ancora). Andre è l'esperto della manutenzione del gruppo. Se qualcosa sprizza scintille è a lui che bisogna rivolgersi per ripristinarne il normale funzionamento: interruttori, computer, etc. etc. Non poteva mancare l'androide: Amber, dopo aver subito gravi danni all'età di 19 anni in un incidente aereo, ha deciso di trasformarsi in un Metal Head, un essere meccanico alto due metri e mezzo con un grande sprezzo per gli ambienti ostili. Una locazione è invasa da vapori venefici o ustionanti, fiamme o getti di acido? Allora dovete mandare avanti lui. Quindi, ognuno si distingue per una sua specialità. Ognuno dei personaggi può essere controllato singolarmente o ci si può spostare in gruppo tramite l'unico comando che è possibile impartire ai compagni: "Seguitemi"



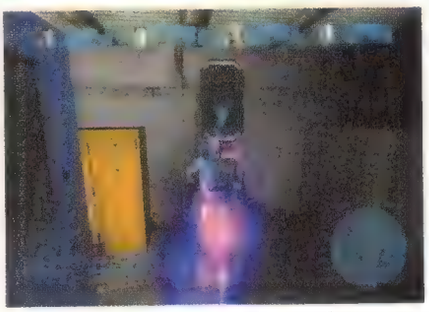
*Il gioco in singolo si può trasformare in multiplayer cooperativo in qualsiasi momento: basta che qualcun altro prema ST (seconda porta pad, via multitap o via cavo i.Link). In questo caso l'effetto-simultaneità migliora sensibilmente. Peccato che Core Design avesse promesso un gioco single-player in cui risplendesse il gioco di squadra, e invece...*

(tasto R2). Non c'è nessun altro modo in cui potrete influenzare il comportamento degli altri. È una delle due situazioni in cui le azioni dei quattro protagonisti sono contrassegnate dalla simultaneità. L'altra è durante l'apertura delle porte: per rimanere spalancate, alcune necessitano della pressione ininterrotta del pulsante, altrimenti si chiudono. **Project Eden** offre questa possibilità: premendo il tasto d'azione (R1) si attiva l'interruttore e, mentre si mantiene R1 premuto, si può passare a un altro personaggio semplicemente premendo una delle quattro direzioni ortogonali del pad. Ognuna di queste è, molto comodamente, associata a ciascuno dei quattro eroi del gioco. Ma vediamo subito un esempio di un'azione di gruppo che coinvolge la specialità di un personaggio e il cervello del giocatore che deve architettare tutto. Siamo di fronte a una camera infestata dai vapori di un acido letale. Sia l'ingresso che l'uscita impongono la pressione prolungata di un interruttore per rimanere aperti e consentirne l'attraversamento a Minoko, che di lì a poco dovrà raggiungere un'interfaccia e intrufolarsi in un archivio dati. Realizzazione: Carter (o Andre) tiene aperto l'ingresso premendo il pulsante. Amber, immune agli effetti dell'acido, può permettersi di rimanere fermo mantenendo spalancata l'uscita. Minoko attraversa la stanza a tutta velocità ed esce, verso la mossa successiva. In realtà i protagonisti diventano praticamente sei se si tiene conto che ad un certo punto del gioco saranno disponibili due miniveicoli telecomandati: il Rover, un carrarmatino che può raccogliere o distruggere piccoli oggetti e la Flycam, un "occhio volante" che funge da ricognitore e può anche attivare degli interruttori. Quest'ultimo aggeggio ha una durata limitata: si disattiva quanto la sua scorta di energia, in continuo decremento, arriva a zero. Visto che abbiamo tirato in ballo i due miniveicoli, coinvolgiamoli nel prossimo esempio di puzzle: un corridoio è in preda alle fiamme, fiamme che avvolgono anche un interruttore guasto. In una cella frigorifera nelle vicinanze sembra impossibile raggiungere quello strano condotto là in fondo. Non si può certo passare per quella piccola rientranza nella colonna! Tranquilli: ci pensa il Rover a passare. Poi si attiva qualcosa che spalanca lo sfiatatoio del condotto, ci si infila la Flycam e verrà attivato finalmente il sistema antincendio... il resto è abbastanza ovvio.

Quanto descritto è un esempio delle azioni coordinate nei periodi di pace. Se spunta un nemico, be'... sparisce qualsiasi parvenza di un piano, non dico che metta in risalto l'agognata simultaneità, ma almeno un progetto per affrontare con una qualche tattica militaresca il nemico. Nulla, anche perché, come detto, l'unico comando impartibile è "Seguitemi": mentre il giocatore controlla il personaggio e cerca di centrare il bersaglio, gli altri sono abbastanza autosufficienti da dirigere automaticamente il fuoco sul nemico. Alla fine è tutto abbastanza semplice e confusionario allo stesso tempo. Come anticipato nell'arringa introduttiva, ci aspettavamo molto di più. Se non siete rimasti particolarmente scioccati dagli esempi dei puzzle elencati, avete perfettamente ragione. Francamente, il coyote Ralph nel suo **Lupo all'Attacco** su PSone fa, senza bisogno di mettere in azione altri tre consimili, cose molto più interessanti e originali delle minitattiche coordinate del gruppo di mastini di **Project Eden**. Sul fronte "bellico" il drappello della UPA non si distingue per ritorsioni molto sofisticate nei confronti del nemico: insomma, si spara all'impazzata e basta. Anzi, la maggior parte delle volte si fanno sparare gli altri. D'altronde come si poteva pretendere di più se l'unica direttiva che può essere comunicata è "Seguitemi"? Ma come, non ci avevamo promesso un videogame con il gioco di squadra in primo piano? A questa stregua, me ne vado sul PC e gioco a **Rainbow Six**. La pianificazione sarà anche più noiosa e meticolosa, ma la soddisfazione nel completare una missione è sicuramente superiore. Come abbiamo già detto, la cosa che più ci stupisce è che sia cascata in questa debacle una casa esperta come Core Design, che di tentativi di "azioni simultanee" ne ha visti nel corso degli anni. **Project Eden** non è orrido, l'azione di gruppo è intrigante e inusuale su PS2, l'atmosfera è buona (grazie agli sviluppi di una trama in costante evoluzione), la realizzazione tecnica è decente (anche se l'effetto è quello di una grafica "da N64 con l'environmental mapping"), ma il contenuto, nel 2001, non riesce a stupire più di tanto. Ho paura che se fosse già uscito **MGS2** (gioco single-player), il voto qui sotto sarebbe stato ancora più basso...

voto 6 su 10

*Piazzando le Sentry Gun automatizzate, vi assicurate una copertura mentre vi dedicate all'aspetto "esplorativo" del gioco.*

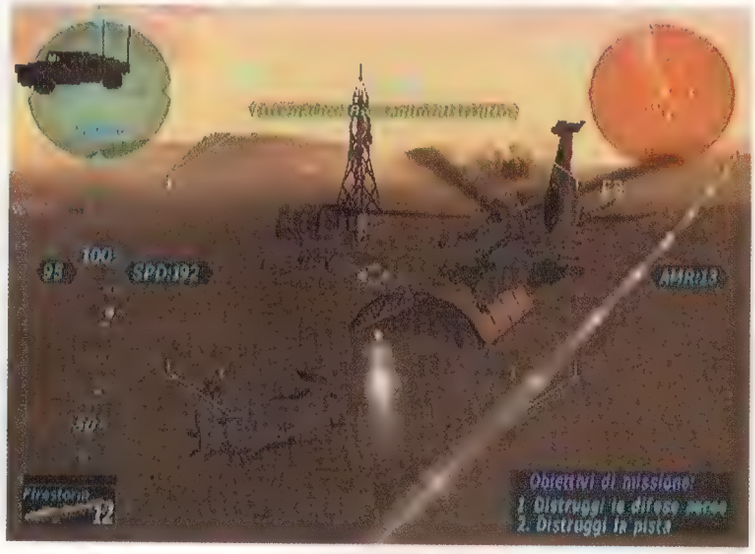


*Quando un personaggio muore, il gioco non finisce, anzi costui viene rigenerato al costo di una certa quantità di energia a disposizione del team. La partita ha termine solo nel caso in cui l'energia globale si esaurisca.*

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **CORE DESIGN** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

# Thunderhawk Operation Phoenix

Realismo ed immediatezza sono due concetti difficili da coniugare quando si tratta di simulare un mezzo complesso come l'elicottero. Giunti al terzo episodio della serie avremmo però gradito un po' più di sforzi in questa direzione...



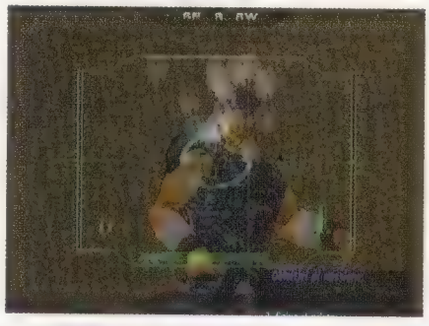

di diego**cortese**

Nata nel 1993 con il debutto dello sfortunato lettore di CD-Rom per Megadrive, la saga di **Thunderhawk** è sempre stata improntata sull'azione pura. Nessun elemento legato alla gestione dell'aeromobile o all'impostazione della missione doveva distrarre il giocatore mentre scaricava il suo arsenale contro ogni bersaglio che apparisse sul campo di battaglia. Per questo motivo sia la versione per Mega CD che quelle uscite successivamente nel '93 per PlayStation e Saturn offrivano "simulazioni" estremamente istintive, il cui sistema di controllo era stato pensato per proteggere il giocatore dagli effetti nefasti di manovre troppo brusche e spericolate. L'eccezionale realismo visivo ed in parte anche strutturale della versione dimostrativa presentata all'E3 ci aveva illuso in un cambio completo di rotta da parte dei creativi di Core Design, rivolti ora in direzione di un concetto di gioco più simulativo. Aspettative che il codice completo ha soddisfatto solo in parte...

E' indubbio che proporre un sistema di controllo realistico da gestire con il pad di una console sia un tantino pretenzioso, ma ci sono vari livelli intermedi di semplificazione tra il simulatore militare ed il kiddie ride che si trova davanti al supermercato. Sfortunatamente la scelta dei designer di Core è più vicina agli aeroplanini a gettoni che allietavano la nostra infanzia rispetto ad un elicottero reale. Nonostante il menu di configurazione dei tasti indichi lo stick destro come ciclico e il sinistro come collettivo, i comandi non si avvicinano minimamente a quelli di un elicottero vero. Ma ciò che è ancor più grave, i limiti imposti ostacolano fortemente l'agilità del proprio mezzo. In un elicottero la spinta viene determinata dalla velocità di rotazione del rotore tramite una leva chiamata collettivo, mentre la direzione del mezzo è decisa inclinando lo stick di comando (denominato ciclico) e stabilizzando la coda con la pedaliera. In **Thunderhawk** il tutto è stato facilitato assegnando il movimento in orizzontale e laterale del mezzo al ciclico mentre velocità verticale e rotazione viene decisa con il collettivo. Sostanzialmente l'elicottero si controlla come se fosse sempre in hovering: non è possibile cabrare, picchiare e soprattutto usare le armi montate fisse in caccia volando a punto fisso. Ad ogni tentativo di puntare il proprio muso in direzione di un bersaglio, il Thunderhawk si muove alla velocità e nella direzione determinata dall'inclinazione dello stick di controllo. In molti casi questo si traduce in un eccessivo avvicinamento all'obiettivo con il rischio di venire abbattuti. A peggiorare la situazione vi è l'impossibilità di inclinare l'elicottero oltre i dieci gradi sotto l'orizzonte, rendendo difficile l'ingaggio di mezzi vicini quando ci si trova ad alta quota. Altitudine che comunque non raggiunge mai valori elevati dato che la tangenza operativa è stata limitata a cinquecento metri, contro gli oltre duemila di un elicottero vero, il che rende peraltro impossibile superare alcune colline.

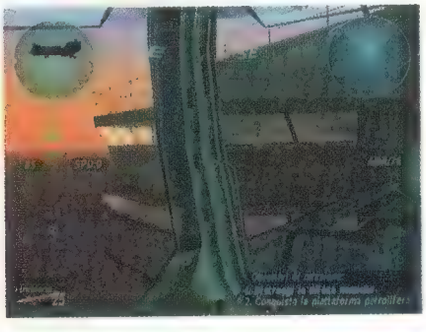
Agli ostacoli creati dalla semplificazione del sistema di controllo si uniscono alcuni problemi strutturali di minor rilievo che contribuiscono a incrementare la già elevata difficoltà delle missioni. L'area di gioco è costantemente irta di postazioni fisse, veicoli corazzati e aeromobili la cui apparizione sul radar avviene solo quando sono inquadrati sul cono di ricerca del sensore frontale - sempre che non ci siano montagne davanti - oppure quando hanno agganciato il Thunderhawk con i loro sensori. A complicare i combattimenti in mischia provvede anche la tendenza del sistema di puntamento ad agganciare il bersaglio più vicino, amici compresi, e non il più letale. Di conseguenza bisogna evitare gli scontri diretti sfruttando la morfologia del terreno per nascondersi al nemico e cercando di eliminare una ad una le minacce. Massima precedenza ovviamente alle batterie di missili terra-aria che, per quanto riguarda quelle fisse, possono essere disattivate colpendo l'impianto radar che le controlla. Dato che i razzi sono praticamente inutilizzabili a causa dei difetti dei comandi di volo, l'arma più impiegata è il missile anticarro caratterizzato da un'ottima capacità di ricerca e dalla possibilità di lanciare diverse salve contro più bersagli contemporaneamente. Il frequente impiego dei missili porta però ad un loro rapido esaurimento, per questo motivo il loro uso va coadiuvato con quello del cannone dal munizionamento illimitato. Thunderhawk può essere equipaggiato con tre diversi tipi di cannoni (diversi per danno inferto, precisione e celerità di tiro) il cui movimento è sia automatico che asservito alla testa del pilota. Spostando la visuale con il tasto **L1** e lo stick di destra è quindi possibile ingaggiare i bersagli non acquisibili dal sistema di puntamento quali i soldati ed alcuni edifici. Per i tiri di precisione è disponibile anche uno zoom a tre diversi ingrandimenti.

*Le bombe impiegano un collimatore con visuale dall'alto*



*Il volo a bassa quota è reso difficoltoso dalla mancanza di un radar altimetrico che indichi l'esatta distanza dal suolo invece che quella dal livello del mare.*

*Tramite il tasto L3 si può attivare rapidamente una visuale esterna utile per evitare i missili.*



*Al riparo dietro una casa l'AH-74 attende di colpire il radar di una batteria di Hawk.*

L'ampia panoplia di armamenti - assegnabili su sei differenti punti d'attacco prima della missione - comprende armi balistiche, da lancio e persino da caduta. Tra queste vi sono missili Maverick (da guidare manualmente sul bersaglio), missili anti-nave, siluri, bombe FAE e dispenser di submunizioni anti-pista o anti-personale. In alcuni casi è disponibile anche un gregario, solitamente a bordo di un AH-1 Cobra, al quale è possibile inviare ordini tramite un menu. La varietà dei sistemi d'arma asseconda l'ampia tipologia di operazioni militari a cui si deve partecipare. Abbiamo salvataggi di piloti abbattuti, coperture aeree durante assalti e sbarchi, distruzioni di strutture quali depositi o aeroporti e affondamento di navi o sommergibili. In quanto dotato di dispositivi di navigazione ognitempo, il Thunderhawk viene impiegato anche durante condizioni meteo avverse e di notte. In quest'ultimo caso si impiega un visore ad intensificazione di luce stellare montato sul casco del pilota (e quindi non disponibile nelle visuali esterne). Le quarantasei missioni contenute nel gioco sono divise in quattro campagne differenti, da affrontare seguendo l'ordine desiderato. Ad ogni missione completata vengono assegnati punti di merito e medaglie, impiegati per sbloccare i vari elementi aggiuntivi. Per due volte durante l'intero gioco è consentito uscire dall'area delle operazioni senza aver colpito i bersagli principali, utile nel caso il proprio elicottero sia particolarmente danneggiato e si sia dimenticato di salvare. La missione saltata non viene però ripetuta, ma si passa a quella successiva.

Dell'aspetto tecnico di **Thunderhawk: Operation Phoenix** ciò che stupisce maggiormente è la dettagliatissima rappresentazione della battaglia. Mentre si è occupati a portare a termine la propria missione si possono vedere i caccia sfrecciare sopra le proprie teste, i veicoli corazzati scambiarsi colpi e persino i soldati a terra impegnati in scontri a fuoco. La ricchezza di particolari è talmente elevata da invitare ad un'attenta esplorazione dell'area di gioco. Nemici permettendo, si possono ammirare la strumentazione del ponte di una nave attraverso i vetri, i conducenti dei veicoli all'interno degli abitacoli e persino la segnaletica stradale. Non mancano ovviamente tutti quegli effetti visivi tipici dei campi di battaglia virtuali quali esplosioni, scie dei missili, traccianti, le nuvole di sabbia sollevata dalle pale degli elicotteri o dai proiettili. Attentamente studiate anche le esplosioni degli edifici che collassano finendo in frantumi. Con l'ovvia eccezione delle missioni in mare, l'ambientazione offre sempre una morfologia sufficientemente frastagliata da offrire numerosi ripari utili per nascondersi al nemico e tendere imboscate. I mezzi di alleati e nemici sono tutte riproduzioni curate nel minimo dettaglio di mezzi realmente esistenti. Il livello di accuratezza è talmente elevato che è possibile sapere quanti missili abbia lanciato una batteria SAM contando le rotaie vuote. Ugualmente particolareggiato il Thunderhawk (unico mezzo di fantasia presente nel gioco) ad eccezione delle armi, raffigurate sempre come quattro lanciatori di missili e due lanciarazzi. Indubbiamente aiutato da un orizzonte visivo non particolarmente elevato, dalla modesta altitudine raggiungibile e dalla velocità di punta del mezzo tutt'altro che elevata, il motore grafico non dà mai segni di cedimento mantenendo l'aggiornamento dell'immagine fisso sui sessanta fotogrammi al secondo. La componente sonora è caratterizzata da un accompagnamento musicale di tipo orchestrale, spesso coperto dai fragori della battaglia e dalle segnalazioni acustiche del velivolo. I dialoghi parlati con il gregario e la base sono interamente in italiano, così come il testo del gioco.

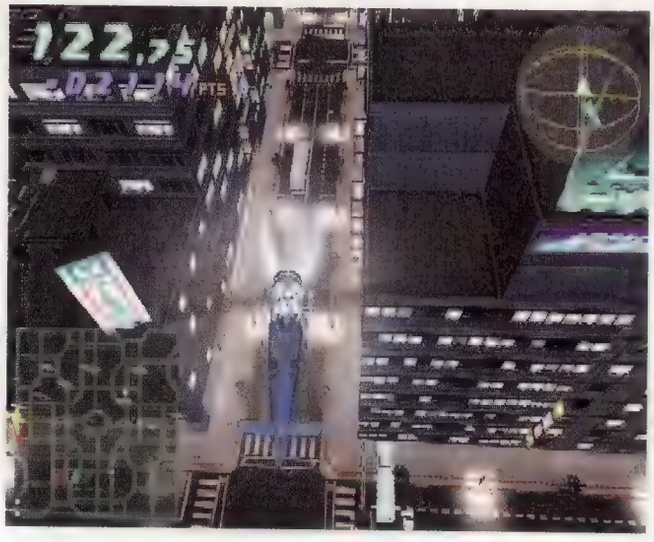
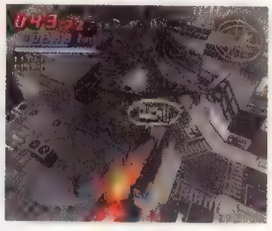
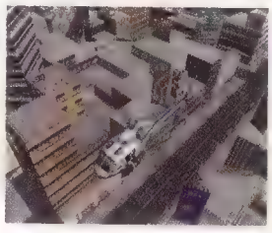
Giocando a **Thunderhawk: Operation Phoenix** le nostre opinioni sul lavoro di Core Design sono mutate, passando da un giudizio negativo ispirato da un sistema di controllo alquanto ostico, ad uno più positivo. Il realismo visivo offerto dal motore grafico e la difficoltà di molte delle missioni sono serviti da incentivo per progredire nelle varie campagne portandoci a dimenticare le limitazioni imposte ai comandi e gli altri difetti minori. Dimostrando la pazienza di imparare a sfruttare al massimo le ridotte caratteristiche di volo dell'elicottero e di affrontare le missioni con calma - ripetendole più volte se necessario - **Thunderhawk** avrà molto da dire ad un appassionato di guerre moderne. Se invece si preferisce qualcosa di più istintivo è meglio rivolgersi al genere degli sparatutto simulativi di velivoli ad ala fissa, dove c'è una maggiore scelta di titoli più arcade.

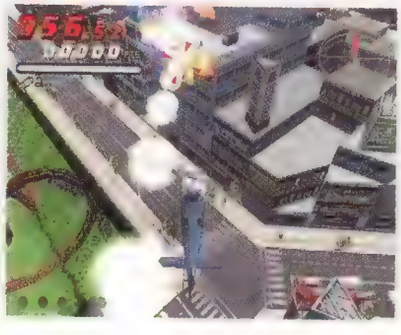
voto **7 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EJUROPEA** PRODUTTORE **TAKE 2** SVILUPPATORE **SYSCOM ENTERTAIMENT** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

# City Crisis

Gli elicotteri hanno molteplici scopi: possono servire per fare suggestive gite, essere utilizzati come terrificanti armi belliche o, come ci mostra Take 2, sfruttati anche per salvare vite umane...



di marco**ravetto**

L'elicottero è sicuramente uno dei mezzi di recupero più sicuri e veloci: grazie alla sua agilità e alle ridotte dimensioni è possibile muoversi in zone anguste e tortuose senza troppi problemi. La notevole velocità dei modelli più recenti consente inoltre di spostarsi con estrema rapidità e di percorrere lunghi tragitti in un lasso di tempo relativamente ridotto. Proprio per questo motivo le forze dell'ordine della fittizia metropoli in cui è ambientato **City Crisis**, recente produzione di Syscom Ent. distribuita nel nostro continente da Take 2, hanno deciso di utilizzare questo mezzo per le numerose missioni di salvataggio che quotidianamente devono intraprendere. Inutile dire che il giocatore si trova a vestire i panni di uno di questi spericolati eroi dell'aria e che il suo compito è quello di portare a termine diverse missioni che hanno come scopo principale lo spegnimento di incendi e il recupero dei cittadini rimasti feriti o intrappolati nei palazzi in fiamme. Le risorse a disposizione dell'elicottero sono notevoli, dato che a missili ad acqua a ricerca (don't ask) si affianca una torretta in grado di sparare H2O in maniera continuata e con una riserva praticamente illimitata: la ricarica infatti non avviene recandosi in particolari punti di rifornimento o raccogliendo, per esempio, taniche sparse per il livello, bensì in maniera automatica e costante. Per questo motivo viene a mancare quello che poteva essere un interessante elemento strategico che avrebbe costretto il giocatore a una maggiore attenzione nello sfruttamento delle risorse a disposizione. Ogni missione di salvataggio si sviluppa in maniera identica alla precedente e, dopo aver completato i primi livelli, dover ripetere sempre le medesime azioni (spegni l'incendio, recupera i feriti, portali al sicuro, torna sul luogo dell'incendio...) causa una certa sensazione di monotonia, anche perché, malgrado la diversa conformazione dei livelli, l'approccio da utilizzare è sempre lo stesso. Forse consapevoli di questo fatto, i programmatori di Syscom Ent. hanno intervallato le fasi di recupero e salvataggio con alcune sezioni di inseguimento; dei pericolosi criminali in fuga devono essere individuati e seguiti dall'elicottero fino a quando le pattuglie di polizia, sfruttando le segnalazioni provenienti dal cielo, non riescono a creare un posto di blocco per fermare i malviventi. L'idea alla base di **City Crisis**, pur non essendo particolarmente originale, è decisamente interessante, ma non è stata sfruttata al massimo delle proprie potenzialità; aggiungendo nuovi mezzi e offrendo la possibilità di agire da diverse prospettive, l'azione sarebbe stato senza dubbio più interessante e varia, aumentando il grado di coinvolgimento del giocatore. Così com'è invece, il titolo Take 2 offre una giocabilità appena discreta accoppiata a una realizzazione tecnica che alterna elementi apprezzabili ad altri meno curati. La grafica e il sonoro non sfruttano a dovere le potenzialità di PlayStation2 e ogni singolo elemento, partendo dalle ambientazioni fino ad arrivare all'accompagnamento sonoro e agli effetti di fondo, dà l'impressione di essere incompleto. **City Crisis** è quindi un titolo divertente per qualche partita, che manca però di quegli elementi necessari per renderlo un classico e, di conseguenza, un acquisto obbligato per i possessori della console Sony.

voto 6 su 10

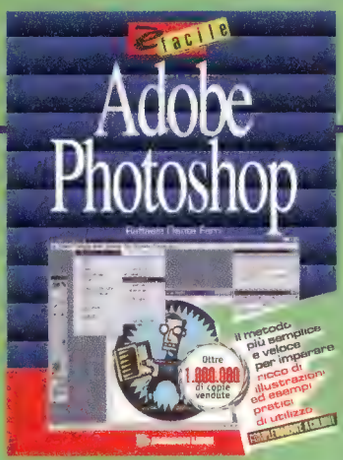
*Ogni civile presente su schermo è affiancato da un indicatore che segnala la sua condizione fisica.*

*Nelle fasi di inseguimento tutto ciò che bisogna fare è seguire il criminale in fuga aspettando che la polizia allestisca un posto di blocco.*

# Jackson Libri fa scuola.

Libri per imparare a usare

il computer | i programmi | la Rete




## È FACILE ADOBE PHOTOSHOP

*Raffaele Dante Ferri*
Pag. 336 a colori Cod. 2468 L. 39.000 € 20,14
Questo testo permette di risparmiare tempo e fatica fornendo in maniera chiara le informazioni necessarie per un rapido apprendimento dei metodi più pratici e rapidi per usare Adobe Photoshop. Le tecniche di utilizzo, descritte con esempi semplici ed efficaci, renderanno la creazione e l'elaborazione di immagini semplice come in realtà può essere.

**È Facile Photoshop adotta un approccio collaudato che facilita l'apprendimento.**

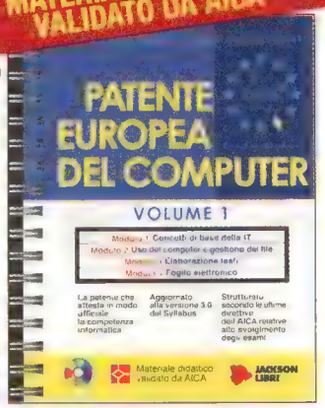
**Office XP**
*Roberto Ceriani*
Pag. 320 Cod. 2624
L. 19.000 € 9,81

Office XP è la nuova versione del celebre programma di Microsoft. Grazie a questo pratico volume, in breve tempo sarà possibile scoprire le novità di questa release e iniziare a lavorare per creare lettere, tabelle e grafici personalizzati, realizzare presentazioni veramente efficaci e sfruttare le opportunità offerte da Office per lavorare con Internet.

AGGIORNATO ALL'ULTIMA VERSIONE DEL SYLLABUS
MATERIALE DIDATTICO VALIDATO DA AICA

## Patente Europea del Computer

*Renata Paola Dameri, Genzianella Foresti*
La Patente Europea del Computer (ECDL, European Computer Driving Licence) è un certificato comprovante la conoscenza dei concetti fondamentali dell'informatica e la capacità di usare ad un livello di base le più comuni applicazioni per PC. Il conseguimento della certificazione avviene attraverso il superamento di 7 test, uno di natura teorica e sei di natura pratica, presso appositi centri abilitati al rilascio della Patente. Beneficiari non sono solo coloro che si certificano, ma anche quelli che si occupano di formazione, i quali possono contare su un nuovo ed efficace modello di addestramento, e i selezionatori di personale, i quali avranno a disposizione un metodo pratico, in assenza di certificazione, per valutare competenze sulla base di uno standard diffuso.




**volume 1** ***Argomenti trattati:*** **Modulo 1** Concetti di base della IT - **Modulo 2** Uso del computer e gestione dei file - **Modulo 3** Elaborazione testi - **Modulo 4** Foglio elettronico
L. 59.000 € 30,47 Cod.2547 Pag. 304 Contiene CD-ROM

**volume 2** ***Argomenti trattati:*** **Modulo 5** Basi di dati - **Modulo 6** Strumenti di presentazione **Modulo 7** Reti informatiche
L. 59.000 € 30,47 Cod.2548 Pag. 304 Contiene CD-ROM

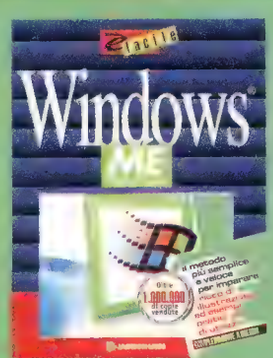
IL METODO PIÙ SEMPLICE PER IMPARARE A NAVIGARE IN INTERNET

## È FACILE INTERNET

**5° edizione**
*Rogers Cadenhead*
Pag. 224 a colori Cod. 2405
L. 35.000 € 18,08
Questo testo permette di risparmiare tempo e fatica fornendo in maniera chiara le informazioni necessarie per un rapido apprendimento dei metodi più pratici per utilizzare le innumerevoli opportunità offerte dalla rete delle reti. Il tutto descritto con esempi pratici e semplici che permetteranno di rendere più facile che mai la scoperta di Internet.

**È FACILE CREARE UN SITO INTERNET**
*Robin Williams, John Tollet*
Pag. 288 a colori Cod. 2477
L. 39.000 € 20,14
Un testo dedicato a tutti quelli che vogliono entrare a far parte in maniera attiva del mondo Internet ma sono spaventati dall'idea di dover affrontare le fasi di design, programmazione e messa in rete del proprio sito.
Gli autori descrivono in maniera chiara e sequenziale tutte le fasi della creazione di un sito: dalla pianificazione e design alla realizzazione, pubblicazione in rete, mantenimento e promozione.

**È FACILE IL COMPUTER**
*Lisa Biow*
Pag. 272 a colori Cod. 2274
L. 35.000 € 18,08
Grazie a questo testo si scoprirà il funzionamento dei componenti fondamentali del PC e si imparerà a interagire e utilizzare il proprio computer attraverso strumenti hardware, quali tastiera, mouse, stampante, modem e software, quali Windows, programmi di videoscrittura e fogli di calcolo. Anche chi non ha nessuna conoscenza informatica ha finalmente l'opportunità di capire a fondo il PC in modo da poterlo apprezzare e sfruttare al meglio.




**È FACILE WINDOWS MILLENNIUM EDITION**
*Douglas Hergert*
Pag. 256 a colori Cod. 2517
L. 35.000 € 18,08
Un libro introduttivo semplice e immediato su Windows ME, il nuovo sistema operativo che consente di sfruttare al massimo le risorse del PC. Ricco di spunti, trucchi e segreti per facilitare la gestione di file e cartelle, l'installazione di reti domestiche e la navigazione su Internet.

## PHOTOSHOP 6 *Adobe Press*

Pag. 352 con inserto a colori Cod. 2539 L. 69.000 € 35,64
Il libro contiene nuovi progetti sia di Adobe Photoshop 6.0 sia di Adobe ImageReady 3.0, tratta le nozioni fondamentali per l'apprendimento dei due programmi in breve tempo e con estrema facilità, riporta numerosi suggerimenti e tecniche per la preparazione e la modifica delle immagini digitali. Questa edizione, oltre a descrivere le principali caratteristiche della nuova versione di Adobe Photoshop, fornisce una trattazione approfondita delle funzioni grafiche per il Web, spiegando come ottimizzare le immagini, produrre animazioni, rollover, effetti dinamici e molto altro ancora. Il CD multipiattaforma allegato al testo contiene i file necessari per svolgere ogni singola lezione.

JACKSON LIBRI
www.jacksonlibri.it

www.jacksonlibri.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **INCOG INC.** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

# Twisted Metal: Black

Restituendo lo sviluppo della serie ai programmatori responsabili del suo concepimento, Sony ha permesso a **Twisted Metal** di recuperare la reputazione di miglior *car combat game* persa dopo gli ultimi due ignobili episodi.

di diegocortese

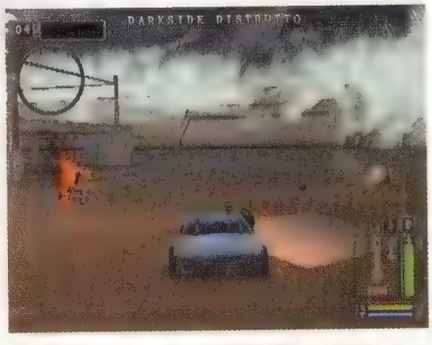
È indubbio che i primi due **Twisted Metal** ad opera di Single Trac rappresentassero quanto di meglio il genere dei combattimenti con automobili potesse offrire: un concentrato di immediatezza, frenesia e follia distruttiva capace di dar sfogo alle bramosie sterminatrici represse degli utenti PlayStation. Caratteristiche che hanno reso la serie la più rappresentativa nel campo dei *car combat game*, almeno fino a quando SCEA ha sconsideratamente affidato a 989 Studios lo sviluppo dei due episodi successivi. Il passaggio ad un sistema di controllo eccessivamente realistico, la discutibile progettazione delle arene e l'impoverimento stilistico dei protagonisti hanno rischiato di far precipitare la saga nell'oblio. Pericolo scongiurato quando la casa di Kaz Hirai ha deciso di accantonare gli inaffidabili 989 Studios offrendo lo sviluppo del quinto episodio della serie, il primo per PS2, ad un nuovo team, Incog Inc., nel quale sono confluiti buona parte dei membri di Single Trac. Il team di sviluppo non si è però limitato a riproporre la brillante struttura originale del gioco, ma ne ha migliorato le qualità tecniche e strutturali ricoprendo il tutto con un accattivante e inquietante manto noir. Il risultato è **Twisted Metal: Black**, indubbiamente il miglior *car combat game* mai realizzato nonché uno dei i più curati titoli per PS2.

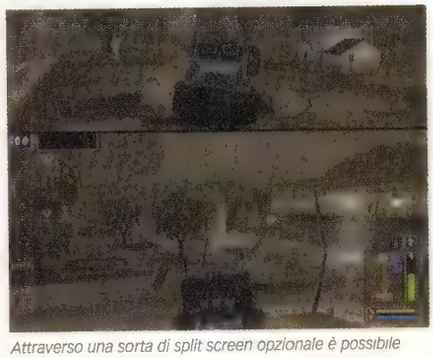
Le premesse del massacro che si consumerà nel salotto di casa vostra una volta avviato il gioco sono elementari quanto angoscianti. Un uomo misterioso, conosciuto con il nome di Calypso, ha convinto alcuni ospiti del manicomio criminale Blackfield a partecipare ad un torneo di combattimenti tra macchine. Il premio per chi riesce ad eliminare tutti i propri avversari è quello di veder realizzato il suo più grande (e folle) sogno. Rispondono al richiamo di Calypso quattordici internati che comprendono diverse facce note agli appassionati. La trama di **Twisted Metal: Black** non segue la storia narrata negli episodi 3 e 4, ma una completamente nuova, sebbene "interpretata" da protagonisti dall'aspetto familiare (una scelta presa probabilmente per rimarcare ulteriormente il distacco dai titoli realizzati da 989 Studios). Le vicende vissute dai protagonisti del gioco vengono narrate attraverso uno Story Mode costituito da otto deathmatch contro avversari multipli all'interno di arene dalle dimensioni variabili dal grande all'immenso. Il meccanismo di progressione fra un livello e l'altro non è lineare, ma permette in alcuni casi di scegliere in quale tra due arene affrontare il prossimo combattimento. Lo Story Mode (al quale possono partecipare pure due giocatori in cooperativa) consente anche di sbloccare svariati elementi di gioco nascosti: questi sono costituiti sia da personaggi segreti che da arene destinate alle modalità multigiocatore. Il ritrovamento dei bonus richiede un'attenta esplorazione dell'area di gioco, abilità nell'uso dei propri mezzi ed una certa perspicacia. Ad esempio, un'area nascosta diventa accessibile solo se si riesce ad abbattere l'aereo di linea che volteggia su una delle arene di gioco oppure sfruttando una collina per saltare sul tetto di un edificio. Destinati al singolo giocatore vi sono inoltre il Challenge Mode - nel quale si può scegliere liberamente area, numero e tipi di avversari da combattere - ed una modalità survival chiamata Endurance Mode e costituita da una serie infinita di duelli uno-contro-uno da affrontare con una sola vita a disposizione. Al pari dello Story Mode, anche l'Endurance permette di sbloccare i livelli nascosti. Oltre al suddetto Cooperative Mode, vi sono altre due modalità multiplayer. Due, tre o quattro giocatori si possono scontrare in un classico deathmatch le cui regole sono modificabili a piacimento tramite un apposito menu. Il numero di partecipanti determina la quantità delle arene di gioco disponibili che vanno da dieci per quatto persone fino a diciannove per due. Limitato ad una sola coppia di giocatori è invece il Last Man Standing Mode, costituito da una serie di duelli a squadre la cui vittoria va al gruppo a cui appartiene l'ultimo sopravvissuto.

Il sistema di controllo dei veicoli di **Twisted Metal: Black** è un ottimo esempio di funzionalità e precisione. Con pochi minuti di pratica si riesce ad effettuare rapidi cambi di direzione, con tanto di scodate devastanti contro mezzi ed edifici, e ad assestare colpi precisi senza togliere un dito dal pad. Nonostante l'immediatezza dei comandi e la semplicità dell'obbiettivo di gioco (vale a dire l'eliminazione fisica di ogni concorrente), **Twisted Metal: Black** è un *car combat game* più profondo di quanto possa apparire inizialmente. Ogni veicolo si differenzia dagli altri per maneggevolezza, velocità, corazzatura

*Una volta colpita, la ruota panoramica del livello Suburbs si sgancia dai prorpi sostegni seminando il panico nel villaggio.*

Grazie ad un apposito item è possibile interagire con alcune armi poste nel fondale.





Attraverso una sorta di split screen opzionale è possibile godere di una visuale posteriore secondaria.

Gli scontri a tre e quattro giocatori sono limitati alle arene di ridotte dimensioni.

e capacità distruttiva dell'attacco speciale. Con l'esclusione di quest'ultimo, le numerose armi a disposizione sono le medesime per ogni mezzo e possiedono caratteristiche tali da renderle effettivamente utili solo se impiegate in un determinato modo. Solitamente ogni arma consuma munizioni che vanno recuperate nell'area di gioco; le uniche eccezioni sono costituite dalle mitragliatrici leggere e dall'attacco speciale il cui munizionamento si rigenera con il passare del tempo. A disposizione del giocatore esistono anche una propulsione turbo (da ricaricare prelevando appositi oggetti sparsi per l'arena) ed una serie di mosse speciali, sia d'attacco che di difesa, il cui uso consuma una barra energetica. Assimilare subito le tecniche di guida e di combattimento è requisito fondamentale per nutrire la benché minima speranza di successo. A livello normal, infatti, l'intelligenza artificiale degli avversari è sufficientemente elevata da rappresentare un serio ostacolo anche per un appassionato della serie. I mezzi nemici si coalizzano contro l'avversario più debole, in particolar modo se si tratta del giocatore, fuggono quando si trovano in difficoltà, recuperano tutti gli item che riescono a trovare e impiegano correttamente tutto l'arsenale a propria disposizione. In pratica sembra di combattere contro avversari umani esperti e dai riflessi eccezionali, capaci di eseguire attacchi fulminei e precisi. Particolarmente impegnativi risultano i due boss, la cui eliminazione richiede l'impiego di determinate strategie volte a ridurre le agevolazioni di cui sono dotati. A suo vantaggio il giocatore ha tre vite a disposizione, rinnovate ad ogni livello, oltre ad un dispositivo di riparazione del mezzo impiegabile due o tre volte a seconda dell'arena in cui ha luogo lo scontro a fuoco.

L'estrema cura riposta da Incog Inc. nella realizzazione di **Twisted Metal: Black** non si limita alla meccanica di gioco, ma si estende anche alla realizzazione tecnica. Ogni elemento cosmetico è stato attentamente curato per esaltare l'atmosfera noir del prodotto. I veicoli da combattimento, dalle forme pulite e al tempo stesso ricche di particolari, presentano complessi meccanismi e dispositivi di lancio, diversi per ogni arma e mezzo. Impressionante è inoltre la quantità di dettagli presenti nelle arene nonché la vastità delle stesse, tale da richiedere in certi casi ore e ore di esplorazione per toccarne tutti gli angoli e gli anfratti. Una tra le più strabilianti è la nave prigione. Nonostante le sue dimensioni siano già sufficientemente ragguardevoli da renderla un'ottima arena di combattimento, nel corso del livello essa naviga fino ad attraccare, dando accesso alla terraferma e con essa ad un'area ancora più vasta. Non mancano inoltre dettagli come i pedoni e il traffico stradale, i cui veicoli, al pari dei mezzi dei combattenti, mostrano sulla carrozzeria i danni provocati dalle armi e dagli urti. Lo stile cruento e dark del gioco è inoltre sottolineato dal sapiente impiego degli effetti speciali che simulano condizioni atmosferiche avverse. Particolarmente riuscito l'effetto dei fari che fendono il buio illuminando l'area circostante. Nonostante l'ampio numero di poligoni masticato dal motore grafico, la sensazione di velocità è impressionante e la fluidità (60 fps) viene meno solo in sporadiche situazioni di combattimento estremamente intenso. Altrettanto impeccabile il comparto audio sia per quanto riguarda gli effetti (spassoso il jingle stonato del furgone dei gelati pilotato da Sweet Tooth) che l'accompagnamento musicale, di tipo dinamico. L'unico neo che oscura la versione europea di questa brillante produzione SCEE è la censura. Per scongiurare in Europa il divieto di vendita di **Twisted Metal: Black** ai minori di diciassette anni già imposto negli Stati Uniti, gli spettacolari e raccapriccianti filmati in CG che punteggiano lo Story Mode nell'edizione yankee, sono stati in buona parte eliminati. Stessa sorte è toccata anche ad alcune sequenze finali. Una scelta discutibile che compromette seriamente la comprensibilità della trama e diminuisce il valore artistico del prodotto.

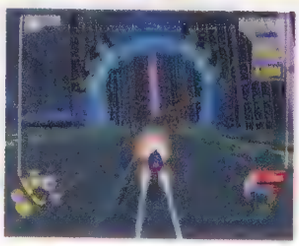
Ciononostante **Twisted Metal: Black** è più che un gioco impegnativo e spettacolare ideato esclusivamente per soddisfare i fanatici della saga. Ci troviamo davanti aun prodotto studiato nei minimi particolari, dai menu al manuale, in modo da generare un'atmosfera inquietante e ipnotica tale da catturare anche l'interesse dei non appassionati. In breve, il risultato di un notevole sforzo produttivo che andrebbe premiato con l'acquisto, a patto di non provare particolare astio verso il genere.

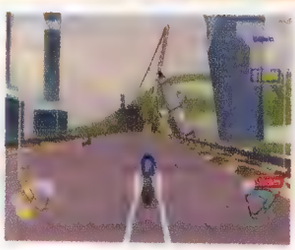
voto **8 su 10**

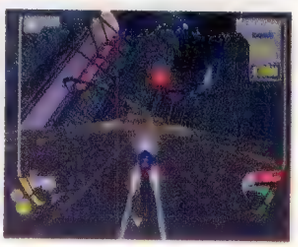
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM CHELTENHAM** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

# XGIII – Extreme G Racing

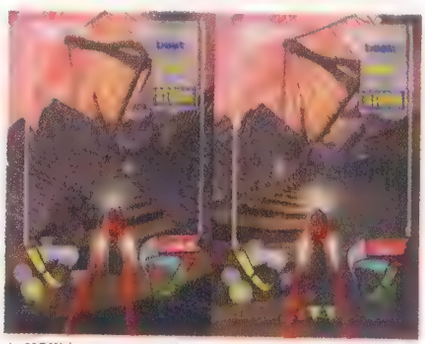
In attesa di **WipEout Fusion**, **XGIII** si aggiudica il primo premio come gioco più veloce della storia dei videogames...







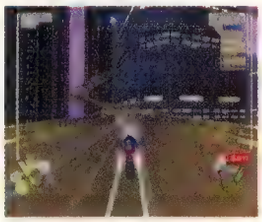
*Le musiche di **XGIII** sono immancabilmente techno, e sono anche tra le più noiose mai sentite in un racer futuristico.*

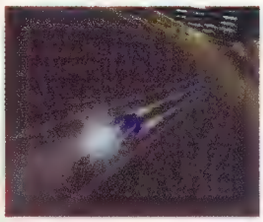
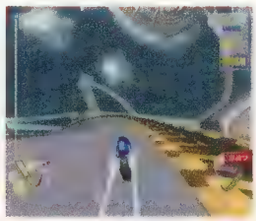


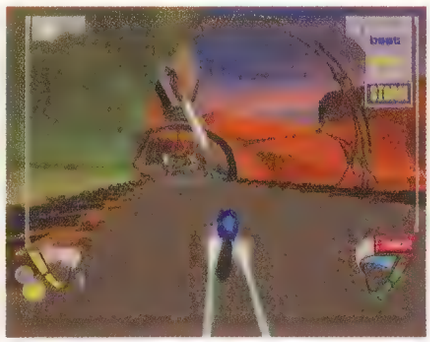
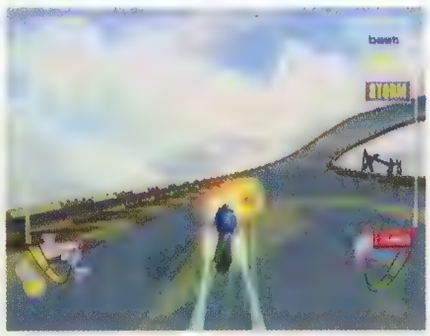
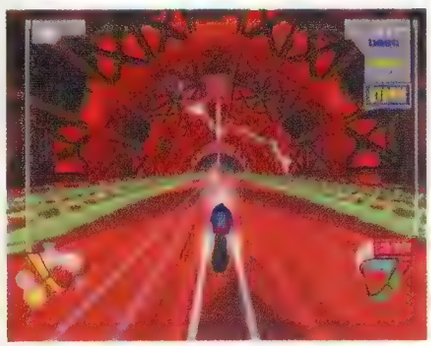
*In **XGIII** i programmatori hanno optato per uno split-screen unicamente verticale: data l'elevatissima velocità, è molto meglio perdersi qualche dettaglio laterale che frontale...*

di paolo**cardillo**

Meno male che è uscita PS2. Ci siamo sempre chiesti cosa ci facesse la saga di **Extreme G** su Nintendo 64, storicamente la macchina più allergica ai giochi di guida. Tanto più che si tratta di un racer del futuro in cui ci si vanta di saper controllare una moto a velocità para-epilettiche tipo 1200 km/h... Insomma, per chi non se lo ricordasse, ci voleva una diga per arginare l'ondata di fps in fuga durante il gioco e si guardava con somma invidia il vicino che, attraverso la finestra, si godeva **WipEout**, il mahatma dei racer avveniristici. Ora non ci sono scuse, l'hardware è quello buono, è il momento di superare le convenzioni granturistiche e fare di un gioco di guida un acceleratore di particelle. Non c'è dubbio che **XGIII** somigli più a un ciclotrone, estremizzando il genere e trasformandosi automaticamente in un prodotto di nicchia: in fondo, l'unica cosa che conta è tenere su di giri i riflessi, a simili velocità non si può quasi parlare di tecnica di guida... questo però non vuol dire che non sia divertente. Si parte con la selezione di moto e piloti, differenziati soltanto esteticamente, e ci si getta in piste giustamente anch'esse dal design estremizzato. Si parla praticamente di vere e proprie montagne russe con giri della morte, avvitamenti e anche qualche bella rampa da cui spiccare il volo. Sonic impazzirebbe per dei tracciati del genere. L'andatura è da velocità warp, tanto più che nel gioco si può infrangere la barriera del suono e a quel punto avviene una vera e propria distorsione dell'immagine e del sonoro stesso! Un effetto molto carino. In alcuni frangenti si rallenta anche discretamente perché si affrontano salite vertiginose se non dei veri e propri loop, ma è la quiete prima della tempesta, proprio come in un rollercoaster. Il gioco comprende quattro leghe, ognuna composta da tre gare. Per partecipare alla successiva, bisogna raggiungere il piazzamento indicato. Migliore è la posizione in graduatoria, più soldi si guadagnano. A cosa servono i soldi? A fare shopping nella XG Mall, una cooperativa cyberpunk bellica in cui, tra una corsa e l'altra, potete acquistare ordigni di distruzione, subdoli meccanismi di disturbo e motori più potenti. Tra le armi convenzionali abbiamo missili a ricerca (il cui utilizzo è ovviamente maggiormente consigliato nei rettilinei) e mine da lasciarsi alle spalle. Il gingillo più sfizioso è però il Leech ("sanguisuga"), un dispositivo che risucchia l'energia degli scudi di un mezzo a portata di tiro. La cosa è piuttosto importante perché in **XGIII** l'energia degli scudi coincide con la riserva di turbo a disposizione. Se riuscite a sottrarre abbastanza energia degli scudi a un avversario, lo rendete contemporaneamente più vulnerabile e meno competitivo. Vista la dipendenza di scudi e turbo dalla medesima fonte, diventa automaticamente fondamentale evitare gli urti. Con le velocità vertiginose che raggiunge il gioco, l'esercizio più importante diventa così quello mnemonico, ma una volta metabolizzate le piste, l'elevata velocità non vi consente comunque di rimanere tranquilli, mantenendo così desta l'attenzione. Esiste poi una seconda forma di energia che alimenta invece l'arsenale a disposizione, assimilabile praticamente alle classiche munizioni. Il rifornimento per entrambe le forme di energia (a parte l'uso del Leech) può essere effettuato attraversando due campi di energia appositi: singolare il fatto che una maggiore erogazione viene effettuata se si staziona più a lungo in uno dei campi, per cui teoricamente in alcuni casi vi converrebbe rallentare: non vi passerà mai per l'anticamera del cervello, è una cosa che non viene spontanea in un gioco come **XGIII**. Non c'è



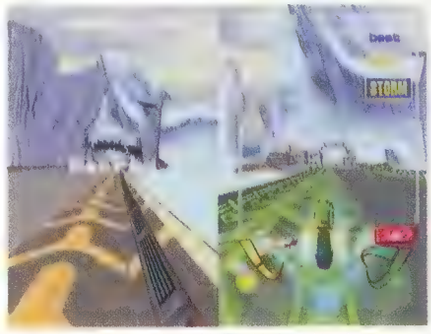
nulla da fare: **XGIII** vuole essere un racer estremo, totalmente votato alla velocità. Proprio per questo, è quasi impossibile giudicare l'intelligenza artificiale degli avversari. Infatti, le piste sono molto larghe ed è difficile che si sviluppino durevoli testa a testa con qualche avversario: o lo superate o qualche problema indipendente dall'avversario vi sta costringendo a rimanere indietro. Idem per la tecnica di guida: non dovrete certo assimilare i comportamenti di diversi veicoli come in **GT3** (si guida la stessa moto per tutto il gioco), l'unica cosa che dovrete assimilare è la fisionomia delle piste per cercare di non andare a sbattere! Dal punto di vista tecnico, inutile dirlo, a colpire è la velocità esagerata e la fluidità a 60 fps fissi, a parte negli scenari piovosi in cui il frame rate tentenna un po'. Appare comunque evidente come Acclaim Cheltenham abbia scelto di risparmiare qualcosa sul livello di dettaglio del paesaggio. Alcuni scenari sono indubbiamente evocativi ma lesinano sui particolari: la corsa nei tunnel subacquei del livello Oceania, per esempio, è davvero entusiasmante, ma più per l'idea che per l'effettiva complessità grafica. Insomma, nulla che si avvicini alle raffinatezze dei paesaggi di **GT3**. Alcuni scenari poi sono anche spogli e monotoni. D'accordo che la velocità è superiore a quella di un racer tradizionale, ma in alcuni casi si sconfina un po' nella desolazione. Sulla conformazione delle piste nulla da dire: decisamente migliorate rispetto ai capitoli nintendiani della saga, impegnative e mozzafiato nei loop e in certe megapendenze a 90° (se non di più).

La vera pecca di **XGIII** è però solo una: è corto. Le dodici gare delle quattro classi si basano in realtà solo su dieci percorsi, e sono completabili abbastanza velocemente. La presenza delle modalità Trial e Arcade non può certo bastare a salvare la situazione. Poi onestamente, ci si aspettava che gli sviluppatori si lanciassero in un multiplayer a quattro giocatori: visto il genere, sarebbe stato bello sfrecciare come dei pazzi nel futuro insieme a tre amici. E invece si può giocare al massimo il classico "doppio" in split-screen: se ci avevano pensato su un Nintendo64 nel lontano 1998 (l'anno di **Extreme G2**) com'è che non ce lo ritroviamo su una PlayStation2 nel 2001? Impossibile scacciare dalla mente un simile interrogativo…

Nel complesso, come sottolineato qualche riga fa, si tratta di un prodotto "estremo" indirizzato a una nicchia di giocatori "estremi". Tutto quello che è richiesto è un massiccio impiego dei riflessi e, ovviamente, la memorizzazione delle piste. Cosa che, per forza di cose, non può bastare ad annoverarlo nell'olimpo dei moderni videogiochi di corsa: in **Gran Turismo 3** ci si confronta anche con diversi stili di guida e tecnicamente siamo su un altro pianeta. Ma la cosa è chiaramente intenzionale, a parte il fatto che il contesto è completamente diverso da **GT3**. Ovviamente non può passare sotto silenzio la brevità del gioco, sicuramente il peggior difetto di **XGIII**, ancor più della pur sottolineabile mancanza di un multiplayer a quattro giocatori che avrebbe reso il gioco un po' più variegato vista la sua natura estremista, chiusa nel rigido schema della "velocità a tutti i costi". A parte questo, è il tipico gioco che si ama alla follia o si odia a morte: per una fetta di videogiocatori che urleranno "Fantastico! È pura velocità!" ce ne saranno alcuni in più che bofonchieranno "Tutto qui? E questa sarebbe un'esperienza motoristica?".

voto 6 su 10

*Sono ben undici i centauri controllati dalla CPU…*



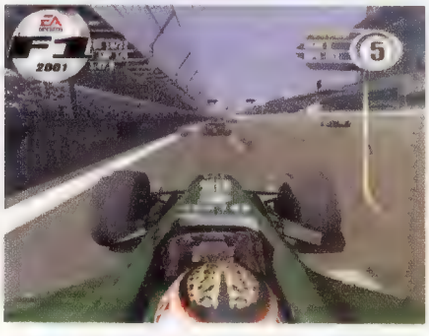

***XGIII** è uno dei pochi giochi di guida in cui la visuale interna è sconsigliabile: data l'altissima velocità, meglio quella esterna con qualche elemento di riferimento in più.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLIT-SCREEN**

# F1 2001

Il lancio di **Gran Turismo 3** ha avuto qualche ripercussione sulle altre produzioni automobilistiche in uscita per PlayStation2? A giudicare da **F1 2001** pare proprio di no...

*La sosta ai box interattiva, pur nella sua semplicità, è un elemento sicuramente interessante. Ora potrete smetterla di lamentarvi della lentezza dei vostri meccanici...*



*Tamponare gli avversari è sempre una tattica vincente, soprattutto se non sono attivi i danni alla propria monoposto.*

di marcoravetto

L'uscita di un capolavoro, in qualunque campo, impone nuovi standard qualitativi e di valutazione: giudicare una simulazione automobilistica prima di aver visto **Gran Turismo 3** è sicuramente diverso che valutarla dopo aver provato il titolo di Polyphony: dopo aver toccato con mano tutto ciò di cui sono stati capaci gli sviluppatori nipponici è difficile accettare ancora in un racing game per PS2 difetti nella realizzazione tecnica, nella meccanica di gioco e nel controllo della vettura. Ovviamente non tutti i titoli possono essere dei capolavori, ma è indubbio che ora non sia più possibile nascondersi dietro ipotetiche carenze della console, difficoltà di programmazione o altre giustificazioni simili; le potenzialità della macchina sono davanti agli occhi di tutti, ora sta a chi di dovere sfruttarle. Riuscire a produrre un gioco di guida degno di tale nome rimane comunque un processo lungo e dispendioso: in questo senso, creare delle serie che si aggiornino con cadenza annuale è senza dubbio più comodo (e remunerativo) che passare diversi anni nella lavorazione di un singolo titolo. Gli esempi di una simile politica non mancano e, rimanendo in campo automobilistico, uno dei casi più recenti è rappresentato dal franchise **F1** di Electronic Arts. Com'è accaduto per la maggior parte dei prodotti dedicati a questa disciplina, il titolo di EA Sports sembra "invischiato" in una fase di stasi e destinato a subire cambiamenti più cosmetici che strutturali.

Le novità presenti nell'edizione di quest'anno passano in secondo piano quando, una volta scesi in pista, ci si accorge di come il sistema di controllo e le reazioni della monoposto alle sollecitazioni del pad non siano sempre convincenti: pur garantendo una giocabilità più che discreta, infatti, **F1 2001** non riesce completamente a realizzare il suo intento primario, ovvero quello simulare in maniera fedele e accurata un Gran Premio di Formula 1. Sempre pregevole, come nella maggior parte delle produzioni EA, il set opzioni a disposizione, iniziando dalla scuola guida, il punto di partenza obbligato per tutti i giocatori che vogliono prendere parte a un campionato del mondo. Questa modalità non svolge la semplice funzione di una comune sezione d'allenamento, ma serve a mettere alla prova le capacità del pilota in ogni situazione di gioco possibile e immaginabile: solamente superando i vari test presenti è possibile sbloccare nuove modalità di gioco e attivare delle opzioni altrimenti inutilizzabili. Per poter correre in situazioni di bagnato, attivare le soste ai box interattive o per abilitare il consumo di carburante e l'usura delle gomme, per esempio, è necessario completare il relativo test conquistando almeno la medaglia di bronzo (ovviamente sono presenti dei gustosi extra se si collezionano tutte le medaglie d'oro); l'idea di base, già sfruttata in molti altri titoli come il sopracitato **Gran Turismo** naturalmente, è pregevole, ma conquistare la medaglia di bronzo è sin troppo semplice, tanto che è possibile completare tranquillamente tutti i test in poco meno di un paio d'ore. Certo, per sfruttare al massimo le potenzialità di **F1 2001** è necessario ripetere tutte le prove per conquistare le medaglie d'oro, ma anche in questo caso la sfida non è poi così ardua e nemmeno lontanamente paragonabile a quanto offerto dalle patenti del capolavoro di Polyphony. L'aspetto positivo di questa

sezione è comunque rappresentato dalle interessanti ricompense elargite per i punteggi migliori: queste comprendono nuove modalità di gioco di difficoltà crescenti e consentono di sfidare il compagno di squadra per dimostrare la propria superiorità all'interno del team (e in caso di vittoria passare a un team superiore) o di partecipare a un campionato del mondo in cui l'unico risultato accettabile sia la vittoria. Oltre alla modalità Gran Premio e alla Gara Veloce, versione arcade e semplificata di **F1 2001**, sono disponibili numerose sfide multigiocatore che variano dal classico split-screen a gare a tempo, a squadre o a eliminazione.

Prima di scendere in pista, oltre a selezionare il team e a impostare una serie di parametri riguardanti la gara (durata, condizioni climatiche), bisogna stabilire la tattica da utilizzare (numero di soste, quantità di benzina da caricare alla partenza) e mettere a punto la monoposto regolando alettoni, sospensioni e freni secondo il proprio stile di guida e le caratteristiche del tracciato. Trovare il giusto compromesso tra velocità e manovrabilità è fondamentale, e visto che mantenendo le impostazioni predefinite (media velocità e media tenuta) si rischia spesso di partire leggermente svantaggiati rispetto agli avversari, è importante imparare la funzione di ogni parametro e quali regolazioni eseguire per ogni tipo di tracciato. L'impatto della messa a punto sul comportamento della vettura è abbastanza evidente, anche se il sistema di controllo necessita ancora di qualche miglioria soprattutto per quanto riguarda le reazioni delle macchine agli urti. Apprezzabile, a patto che si imposti un livello di difficoltà abbastanza elevato, anche l'intelligenza artificiale dei piloti controllati dalla CPU, che reagiscono alle varie situazioni di gara in maniera differente, rispecchiando gli stili di guida delle controparti reali; superare Schumacher o Coulthard, a prescindere dalla macchina scelta, è decisamente più difficile che sopravanzare Alonso o Verstappen proprio perché i piloti di Ferrari e McLaren adottano uno stile di guida decisamente più aggressivo, rischiando di più in staccata e commettendo un numero minori di errori.

La valutazione globale è infine determinata anche da una realizzazione tecnica nel complesso apprezzabile, malgrado la presenza di qualche saltuaria indecisione nel frame rate e, ma qui parliamo di un parere altamente soggettivo, la mancanza di un'inquadratura più ampia che consenta di vedere con più chiarezza la conformazione del tracciato. Degna di menzione è la ricchezza di dettagli nei tracciati e nelle monoposto, fedeli riproduzioni delle controparti reali; seguendo una tradizione ormai consolidata l'accompagnamento sonoro si avvale della collaborazione di Ivan Capelli e, come per le precedenti edizioni, il comparto audio è ricco di commenti e annotazioni che segnalano con precisione ciò che sta accadendo in pista.

Affermare che **F1 2001** sia la migliore simulazione di questo tipo disponibile su PlayStation2 potrebbe essere azzardato, ma il divario fra il titolo EA Sports e il quasi omonimo prodotto di SCEE non è poi così grande. E' però importante sottolineare come **F1 2001** sia ancora lontano dalla perfezione: la presenza di qualche miglioria rispetto alle passate edizioni è abbastanza evidente e fa ben sperare per il futuro, ma sono ancora necessarie importanti modifiche alla struttura di gioco e al sistema di controllo per riuscire a raggiungere i picchi qualitativi di altre produzioni automobilistiche disponibili sia su PlayStation2 che su altre piattaforme.

voto 7 su 10

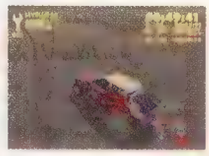
*Attivando tutte le opzioni, nel corso della gara bisogna preoccuparsi anche del consumo di carburante e dell'usura dei pneumatici.*

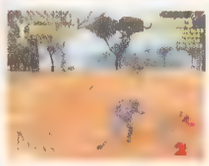
*Vincere una gara non è semplice, soprattutto partendo dalle retrovie con una macchina non particolarmente competitiva.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **BROADSWORD INTERACTIVE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

# Paris-Dakar Rally

Acclaim fa propria la licenza della corsa più leggendaria e avventurosa del mondo: peccato non averla sfruttata meglio...





di paolo**nobili**

Durante il rally Abidjan-Nizza del 1977 monsieur Thierry Sabine si smarrì con la propria moto nel lunare deserto libico. Riuscito fortunosamente a rientrare in Francia, invece di volgersi ad un hobby meno pericoloso (d'altronde, i primi blocchettosi giochi di guida erano di là da venire...), ideò la più avventurosa e azzardata corsa del secolo: si sarebbe svolta da Parigi a Dakar, lungo 10.000 chilometri, scanditi da tappe massacranti, su percorsi indicati male in carte geografiche peggio disegnate. *"Una sfida per quelli che partono, un sogno per quelli che restano"* proclamò il suo fondatore all'alba della prima edizione, vinta da un ventenne in sella alla spartana Yamaha XT 500 dell'epoca. Travolta dall'avvento della copertura satellitare e del sistema GPS, ora la Parigi-Dakar non è più quella di una volta, ma si è trasformata in una corsa a tutta velocità, senza la componente d'esplorazione avventurosa che, assieme alle cadute, costituiva all'origine il suo rischio più grande. A 23 anni da quella prima edizione, i dirigenti di Acclaim hanno deciso di appropriarsi della licenza ufficiale della Thierry Sabine Organisation (la società succeduta alla prematura scomparsa del creatore) e di fornirci la prima versione ludica, a memoria di videogiocatore, di questa leggendaria competizione. **Paris-Dakar Rally** presenta una struttura di gioco differente dallo spirito della gara originale: invece di lunghe tappe da centinaia di chilometri, il titolo propone brevi tragitti di soli cinque, sei chilometri tra striscione iniziale e traguardo. Questi tratti sono raggruppati in sezioni di quattro, in base alla località africana simulata: savana, giungla, steppa e, ovviamente, deserto. Ridotta la Parigi-Dakar a corti circuiti per un totale di 300 chilometri, il racing game di Acclaim offre le tradizionali opzioni Time Attack, Arcade e Campaign. Tralasciando le prime due modalità, dal funzionamento ovvio, la Campagna dispone una dopo l'altra tutte le tappe, da affrontarsi con lo stesso veicolo, lottando contro altri 400 concorrenti per solire la classifica generale: tale classifica è l'unica disponibile, senza quelle graduatorie differenziate che caratterizzano invece la corsa reale. In materia di veicoli, **Paris-Dakar Rally** ben recepisce la varietà di mezzi che ogni gennaio s'arrischiano tra dune e palmeti: a disposizione del giocatore troviamo infatti automobili 4x4, dune buggy, motociclette e ATV. Particolare gradito a tutti gli appassionati di motori è la presenza di modelli industriali per ognuna di queste categorie: in tema di due ruote si va dalle favolose monocilindriche BMW 650 RR e 900 RR alla potente Honda 400 XR, dalla Kawasaki KLR verde ramarro alle agili austriache KTM, per la gioia di ogni endurista. Tra i fuoristrada, invece, fanno capolino i soliti mastodontici Mitsubishi L200, Toyota Hilux, Ford Pro Truck e Nissan Patrol, alcuni già visti nell'interessante **4x4 Evolution** di Take 2. Una tale varietà di mezzi potrebbe far pensare che **Paris-Dakar Rally** faccia suoi fisica e controlli realistici, ma i primi giri a cavalcioni di un quad o sotto il rollbar di una buggy allontanano subito quest'impressione: i veicoli sfrecciano sui terreni sabbiosi e sulla terra battuta come se fossero sempre sull'asfalto, non saltando sulle gobbe, né sollecitando gli ammortizzatori nelle buche. Siamo lontani anni luce dalla qualità simulativa delle sezioni rally di **Gran Turismo 3 A-Spec**... Motociclette, buggy, 4x4 e ATV sembrano variare tra loro unicamente per la manovrabilità, che consente alle enduro di ritardare un poco le svolte rispetto alle quattroruote. Ogni mezzo motorizzato affronta le più grandi asperità con grande noncuranza, ribaltandosi solo in seguito a schianti contro muretti, alberi o alle gibbosità più prominenti. In questi casi si avranno a disposizione limitate possibilità di riparazione per tornare in sella o sul sedile, che fungono quindi da corrispettivi delle "vite" di coin-opiana memoria. Oltre ad occuparsi dell'integrità del mezzo, si correrà con un occhio ai distacchi, segnalati ai checkpoint. La corsa è sempre solitaria, anche se è possibile raggiungere altri concorrenti, o farsi acciuffare, badando alle loro traiettorie che non paiono prevedere la presenza del giocatore sul percorso.

Dal punto di vista grafico, **Paris-Dakar Rally** si segnala per una monotona sequenza degli ambienti naturali, caratterizzati da cespugli e piante bidimensionali e da una linea dell'orizzonte offuscata dal tradizionale effetto nebbia. Ogni tanto il paesaggio viene intervallato da capanne rupestri, rovine antiche, fiumi perigliosi, ridenti cascate ed altri elementi, che contornano i tracciati dall'andamento ondulato. Risibili, poi, i quattro cosiddetti "livelli speciali" che alternano le tappe della modalità campagna: in pratica si tratta di raggiungere dei checkpoint tra le dune del deserto seguendo la direzione di una frecciona 3D che appare nella parte alta dello schermo. Anche in questo caso, la calda atmosfera del Sahara pare davvero lontana, ed aggiunta alla mancanza di replay e modalià in multiplayer, spiega la parziale delusione per questo titolo.

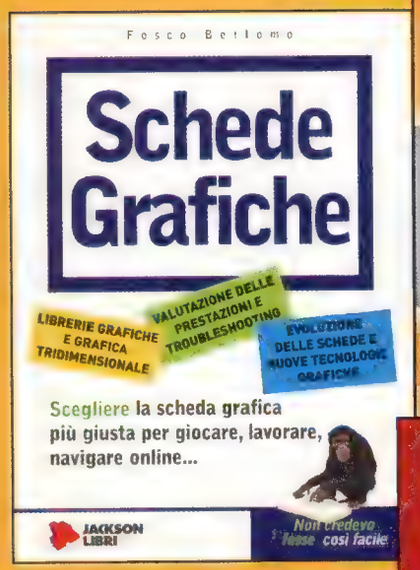
voto 5 su 10

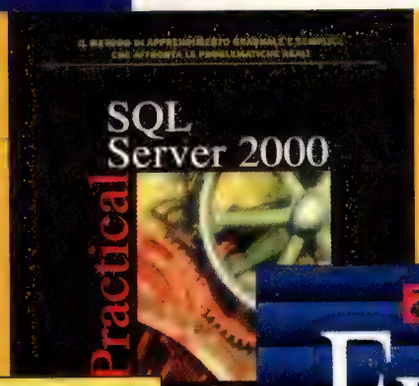
*Tra i quattro tipi di veicoli simulati, le motociclette sono senza dubbio quelle più aderenti ai modelli reali, come si può osservare da questa BMW F650.*

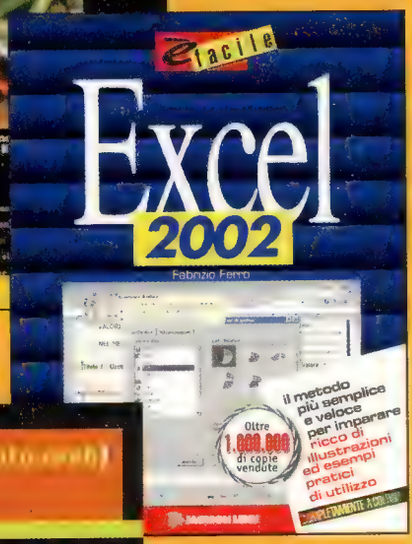
*Sfidando le piste desertiche con un fuoristrada, si ha disposizione un navigatore che informa in piccolo anticipo su direzione e difficoltà delle svolte.*

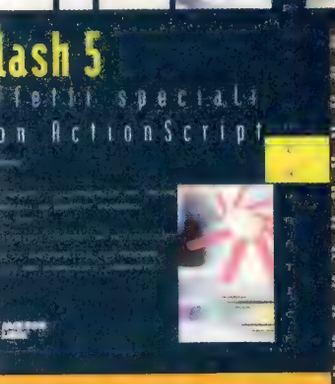
*Si monta a cavalcioni come una motocicletta, ma ha la stabilità di un quattroruote: peccato che la fisica di guida di questi ATV non differisca troppo da quella degli altri veicoli inclusi nel pacchetto ludico.*

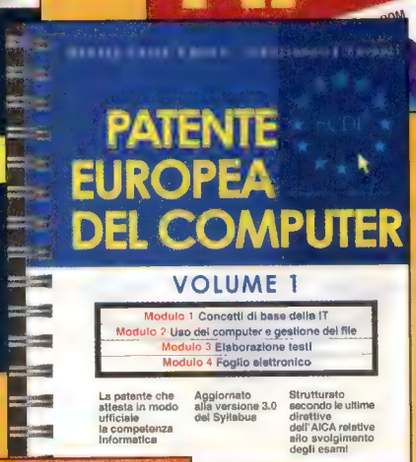
# DA JACKSON LIBRI

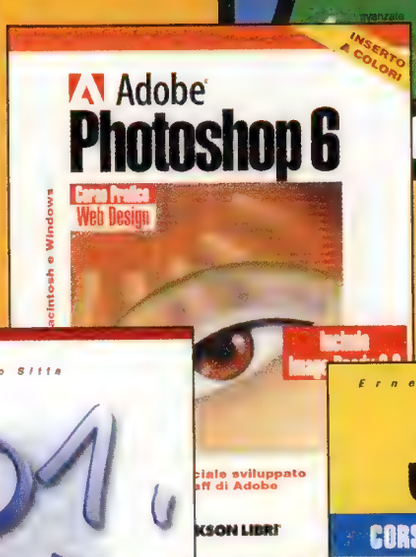


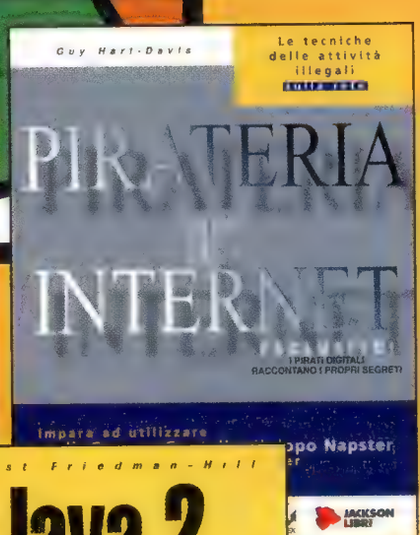


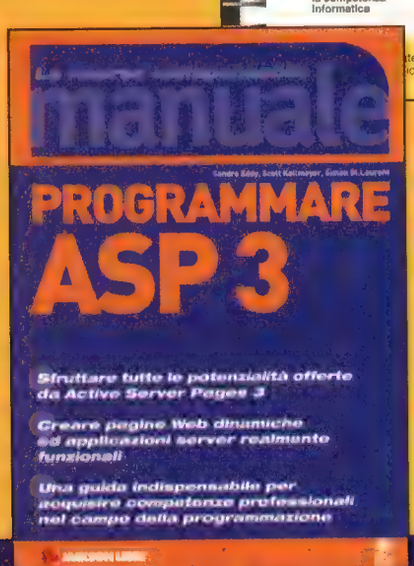


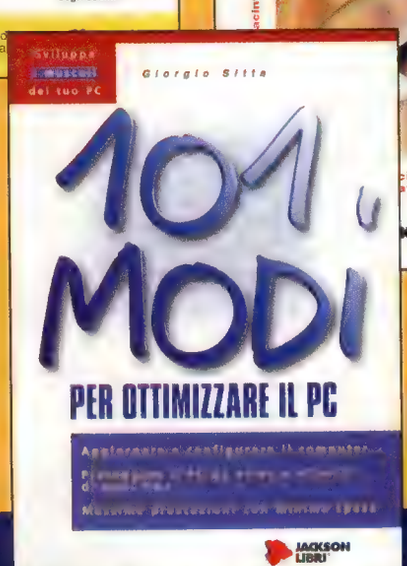


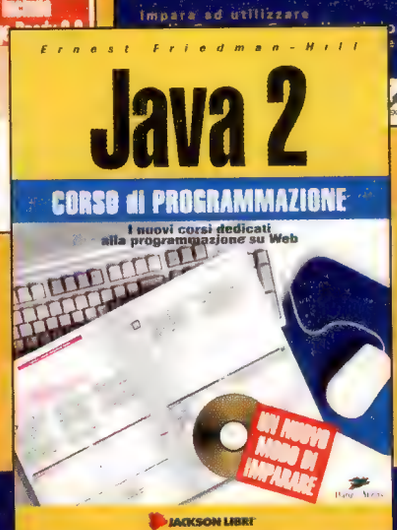



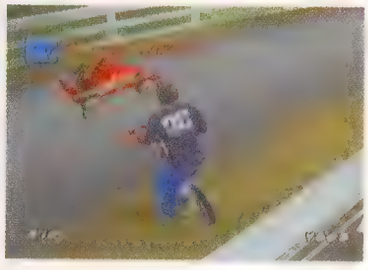

JACKSON LIBRI

www.jacksonlibri.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **Z-AXIS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

# Dave Mirra Freestyle BMX 2

Ormai non passa mese senza che una simulazione di "sport estremi" (perdonateci l'orrenda definizione) approdi su PlayStation2. In attesa dei promettenti **Tony Hawk's Pro Skater 3** e **SSX Tricky**, Acclaim confeziona un titolo sorprendentemente godibile...



di simone**crosignani**

*Oltre a Dave Mirra e ad altri tredici fra i migliori rider del mondo, il titolo Acclaim propone personaggi bonus a dir poco esilaranti...*

*Lo scontro frontale con questa locomotiva non è propriamente salutare per il povero Mirra, né per il frustrato possessore di PlayStation2, costretto ad ammirare da vicino la povertà delle texture del gioco Z-Axis.*

Negli ultimi anni, grazie anche all'enorme copertura televisiva offerta dagli X-Games, la popolarità di Dave Mirra negli Stati Uniti è salita alle stelle. Il 2001 l'ha visto persino impegnato nel Dave Mirra BMX Tour, un viaggio che ha toccato le principali città americane e in cui il giovane rider, insieme ad alcuni colleghi e personaggi vari del mondo dello spettacolo (epica la puntata a Chicago con "Macho Man" Randy Savage), ha dato prova della propria abilità sulle dueruote. Non c'è quindi da stupirsi nel vedere come Acclaim abbia scelto di riproporre un titolo PSone che non aveva certo brillato per il numero di copie vendute, **Dave Mirra Freestyle BMX**, su PlayStation2, mirando probabilmente a riempire il vuoto lasciato in questa nicchia videoludica da Activision, il cui **Mat Hoffman's Pro BMX 2** arriverà solo nei primi mesi del 2002. Quello che lascia invece piacevolmente sorpresi è la discreta qualità complessiva del titolo: sebbene gli sviluppatori di Z-Axis si siano limitati a riproporre il gameplay delle versioni per PSone, limandone alcuni aspetti su consiglio di Mirra stesso, e malgrado la simulazione possa essere difficilmente bollata come "originale", una realizzazione tecnica adeguata, una buona giocabilità e un discreto numero di elementi di contorno azzeccati fanno del gioco Acclaim un prodotto che non faticherà a intrigare gli appassionati di BMX/skate.

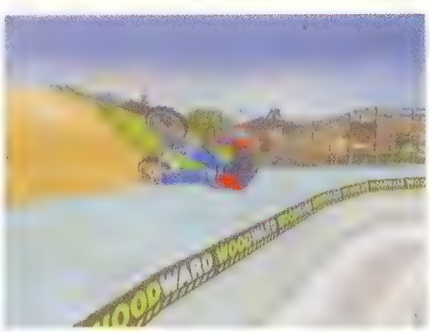
Il punto forte di **Dave Mirra Freestyle BMX 2** è rappresentato dalla modalità ProQuest: si sceglie un rider fra i 14 disponibili, si inforca una BMX (all'inizio del gioco, manco a dirlo, la selezione è limitata ad un unico modello) e ci si lancia ad affrontare i quattro livelli di sfida offerti da ogni locazione. Il primo obiettivo da superare in ogni livello è il Rookie Challenge, che consiste nel raggranellare un numero sufficiente di punti, attraverso trick ed evoluzioni varie, per guadagnarsi il rispetto degli altri rider presenti sul percorso. Solo così infatti è possibile sbloccare l'Amateur Challenge, che propone quattro task sulla falsariga di quelli di **Tony Hawk**: esegui un'evoluzione particolare in un punto del tracciato prestabilito, distruggi alcuni oggetti, fai un grind di una certa lunghezza e così via. E' da notare che solo tre dei quattro obiettivi vengono indicati inizialmente, con l'ultimo che va scoperto interagendo con uno degli altri rider che sfrecciano per il percorso, operazione non sempre agevole a causa delle dimensioni ragguardevoli di ogni ambientazione. La maestosità dei livelli è sicuramente uno dei punti di forza del titolo Z-Axis: a differenza di quanto visto nei titoli per PSone, la complessità e la grandezza di ogni stage possono far perdere facilmente il senso d'orientamento al giocatore, e sebbene il tutto garantisca indubbiamente un'ottima longevità al prodotto, ciò rende talvolta frustrante il raggiungimento dei task prefissati, vista la quantità di tempo necessaria per trovare, ad esempio, un ostacolo su cui eseguire un "manual" o l'oggetto da distruggere con la propria BMX. Fortunatamente portare a termine l'Amateur Challenge richiede solo un minimo di dedizione e la ricompensa è costituita dall'apertura di un nuovo livello. Ma i veri fanatici, prima di passare allo stage successivo, vorranno sicuramente dedicarsi agli obiettivi offerti dal Pro e dall'Hardcore Challenge, obiettivi che se raggiunti regalano extra gustosi, ma il cui superamento talvolta è di una diffi-

coltà a dir poco ridicola. Ed è proprio nelle situazioni più complesse che emergono i difetti di **Dave Mirra Freestyle BMX 2**, il più grave dei quali è senza dubbio l'imperfezione dell'engine sviluppato da Z-Axis: impossibile infatti non notare parecchi bug nelle routine atte a rilevare la collisione fra i poligoni o i problemi della telecamera virtuale nell'inquadrare il rider in alcune situazioni. Fattori che, uniti alla monumentale difficoltà di alcuni task, portano talvolta il livello di frustrazione del giocatore oltre una soglia accettabile. Un altro punto in cui il titolo Acclaim traballa inspiegabilmente è il design di alcuni livelli: come detto in precedenza, praticamente tutte le locazioni hanno dimensioni di tutto rispetto, ma mentre alcuni stage offrono una marea di opportunità al giocatore, con parecchi ostacoli, salti e linee da prendere, altri denotano una povertà inspiegabile, probabilmente dovuta a una non accurata fase di testing. Il rammarico cresce ancor di più ammirando lo spessore di tracciati come il primissimo del gioco, una copia esatta del celebre Camp Woodward: il gran numero di strutture e il perfetto posizionamento delle stesse invoglia ad azzardare trick mostruosi, sperimentando linee inimmaginabili e dando libero sfogo alla fantasia del giocatore. A supporto di una gamma così ampia di situazioni abbiamo inoltre un repertorio di trick di tutto rispetto, la cui esecuzione non è mai troppo difficile, almeno una volta presa la mano con il sistema di controllo: come nei precedenti episodi della serie, Z-Axis propone infatti all'utente il già apprezzato tasto "modifier" con cui eseguire numerose variazioni partendo dallo stresso trick di base. Inizialmente si è portati a rimpiangere l'immediatezza dei titoli Activision e l'esecuzione di manovre complesse è lasciata quasi al caso, ma qualche partita è sufficiente per apprendere la meccanica di gioco e portare a termine combo di una certa complessità.

Tecnicamente parlando **Dave Mirra Freestyle BMX 2** alterna cose egregie ad altre inaccettabili su PlayStation2. Oltre ai difetti sopracitati, l'engine denota problemi di clipping e difficoltà nella gestione delle ombre: per contro, il frame rate è eccellente e i rallentamenti invero rari. Valide le animazioni, realizzate mediante un'evoluzione del solito SDS, grazie anche all'utilizzo della cinematica inversa in caso di cadute particolarmente rovinose: un atterraggio non perfetto su un corrimano, ad esempio, e il rider si aggrapperà con entrambe le braccia alla ringhiera per cercare di attutire la caduta. Già visto su PSone, ma realizzato ora molto meglio. Altrettanto positivo il sonoro con un soundtrack composto da un numero ridotto di pezzi, ma dalla notevole qualità: con musiche di Rage Against the Machine, Ozzy Osbourne, The Cult, Guru e A Tribe Called Quest, fra gli altri, **Dave Mirra Freestyle BMX 2** può vantare uno dei migliori "sottofondi" mai ascoltati in questi ultimi anni.

Concludendo, la simulazione di Z-Axis non faticherà ad entusiasmare il target d'utenza verso cui il titolo è indirizzato. Certo, la modalità multiplayer non permette a due giocatori di sfidarsi, ma solo di gareggiare alternati, e l'editor di tracciati rimane un'opzione piacevole da testare, ma quasi inutile sulla lunga distanza: ciò nonostante il Pro-Quest mode garantisce una dose di divertimento di prim'ordine e la complessità di alcuni livelli è una garanzia per quanto riguarda la longevità di **Dave Mirra Freestyle BMX 2**. La strada intrapresa dagli sviluppatori nordamericani è sicuramente quella giusta: speriamo solo che il prossimo titolo non sia una sorta di data disk, come avvenuto con **Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix**, ma una simulazione in cui vengano risolti i difetti elencati in queste pagine…

voto 7 su 10



*Il replay non rappresenta certo il massimo della versatilità, ma la possibilità di "freezare" l'azione e di ammirare il rider con una telecamera rotante di 360° "alla Matrix" permette di gustare ancor di più le complesse animazioni del gioco.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **TEAM SOHO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

# This is Football 2002

"La palla è rotonda, e noi gli applicheremo le curve di Bezier..."
Un anonimo dirigente Sony, all'inizio del progetto **This is Football 2002**...

*La telecronaca italiana di Bruno Longhi è ottima e più variegata del solito. Tra le altre cose, viene rimarcato il fatto che una squadra prenda il largo subito nei primi minuti o che il divario tra due squadre sia parecchio ampio...*

*Le entrate scorrette sono diversificate così come le reazioni relative. Premendo R2, ad esempio, si entra a piedi uniti: l'espulsione è quasi sicura...*

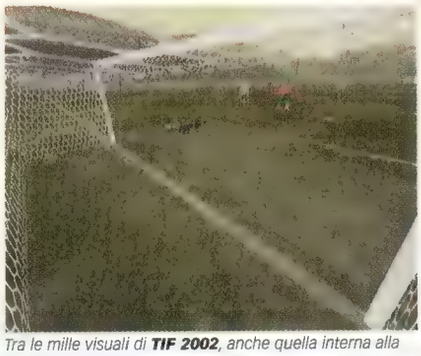
di paolo**cardillo**

Si ricomincia. Dopo l'inizio del campionato vero, la prima società ad alimentare la bagarre calcistica videoludica della nuova stagione è proprio Sony. D'altronde, giocare d'anticipo è sempre meglio e per mandare in pensione l'eterna domanda "è meglio di **ISS**?" bisogna allestire un progetto pedatorio psichedelico, in un modo o nell'altro, sia dal punto di vista cosmetico, sia (soprattutto) da quello strutturale. Riguardo al primo aspetto, possiamo dire di trovarci di fronte a una pietra miliare: in **This is Football 2002** il texture mapping è sconfinato nella plastica facciale, gli stadi sono veri e propri mega-party calciofili e la contaminazione con i virtuosismi televisivi è sempre più brillantemente spudorata. L'impatto è stordente. Riguardo al secondo aspetto (ormai è diventata una cantilena), purtroppo vediamo sventolare all'orizzonte ancora una bandiera bianca, magari con scritto "Grazie ragazzi" ma sempre di bandiera bianca si tratta...

**TIF 2002** ha arpionato i diritti di FIFPro, così come la saga di **ISS**, ma a differenza dei titoli Konami, la "copertura" dei calciatori sudamericani è molto più ampia, per non dire quasi totale. Quindi, nomi veri praticamente per tutti. Le squadre di club invece, ancora una volta non hanno beneficiato dell'operazione "Adesione alla Realtà", quindi ci ritroviamo con la Juventus nomata "Turin", l'Inter "Milano" e così via. Tutto questo, come abbiamo accennato sopra, sparisce però di fronte all'opera di modellazione dei calciatori, a partire dai volti: non si parla della solita pelatina, del codino o del cerchietto, ma di tratti somatici veri e propri, che fanno pronunciare immediatamente il nome del calciatore appena si incrocia la sua riproduzione poligonale. Tutto ciò è stato raggiunto sia applicando la maschera scannerizzata del calciatore sia cesellando il volto. Insomma, gli sviluppatori di Team Soho non hanno semplicemente spalmato un volto su un banale agglomerato, tutt'al più tondeggiante, di poligoni, ma su una "scultura" con tratti somatici differenziati. È questo che rende i calciatori di **TIF 2002** così paurosamente riconoscibili: Nesta, il testimonial del gioco, è proprio lui e lo stesso si può dire per Del Piero, Vieri, Albertini, Batistuta, Beckham, Desailly, Zidane e una marea di altri beniamini della tribù calcistica mondiale. Facendo un confronto, anche i modelli di **FIFA 2002** sono notevoli, ma la scelta, se vogliamo più rozza, di appiccicare un faccione scannerizzato in **TIF 2002** è risultata vincente. I volti di **FIFA 2002** sembrano più raffinati perché più "scultorei", ma sono meno riconoscibili. Una precisazione: solamente i giocatori più famosi hanno beneficiato del trattamento "iperrealistico", tutti gli altri sono il risultato dell'identikit ottenuto combinando le librerie di occhi, sopracciglia, carnagioni, capigliature... cose insomma classiche nei giochi di calcio moderni. Infatti, l'editor incluso nel gioco consente di modificare l'aspetto solo di questi ultimi e non delle "superstar". C'è un solo problema: i supercampioni sono nientepopodimeno che 200 (su 8.000 tutti originali), quindi chi ha il coraggio di lamentarsi con Team Soho di non poter mettere i baffi a Nesta o il codino a Del Piero? I "ritratti" delle superstar (ripetiamo: 200) sono semplicemente uno spettacolare passo in avanti rispetto alla solita operazione cosmetica dei giochi di calcio moderni. Gli stadi sono un'altra fonte di stupore. Non sono originali (però sono stati progettati da HOK & Lobb, famoso studio di architettura che ha concepito il design di impianti come lo Stadio Olimpico di Sydney, il nuovo stadio dell'Arsenal e molti altri) ma ospitano il pubblico più fantasmagorico che ci sia mai capitato di vedere in un gioco di calcio: si tratta dei soliti "cartonati" bidimensionali che sbracciano e vengono replicati più volte, ma stavolta sono veramente migliaia e ognuno indipendente dall'altro!. L'effetto-Gladiator è quantitativamente impressionante e immerge il giocatore in un'esaltante sambodromo anche quando si gioca contro un club di dilettanti: tanto gli stadi sono sempre quelli (da squadrone di serie A) e fanno sempre registrare il tutto esaurito. Non mancano poi i fumogeni e il lancio di

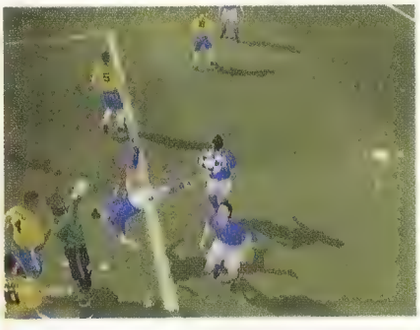
foglietti di carta, anche questi con un effetto decisamente sublimato rispetto ai giochi di calcio precedenti: transitando sulle fasce (con la classica inquadratura dal lato lungo) a volte si viene impallati dagli effetti particellari del fumo di vario colore (a seconda della squadre in campo) e i foglietti che svolazzano durante l'incontro potrebbero essere scambiati per il tempo atmosferico nevoso! Ce ne sono interi stormi. Insomma, una cosa sicuramente non manca in **TIF 2002**: l'atmosfera delle grandi occasioni calciofile. Ma adesso passiamo alle cose serie: AI, struttura di gioco ed eventuali novità introdotte per contrastare l'inattaccabile motore della saga di **ISS**. E stiamo parlando di un impianto di gioco da considerarsi proprio di PSone, una generazione fa (considerando **Winning Eleven 5** come un remake), ma incredibilmente ancora oggi privo di rivali… Una delle più evidenti novità di **TIF 2002** è sicuramente il fallo di mano: per la prima volta in una simulazione calcistica, le braccia vengono considerate indipendenti dal resto del corpo e se il pallone gli finisce addosso l'arbitro è lì pronto a fischiare la punizione. Il problema è che ciò è totalmente avulso dall'intenzionalità del giocatore e dà sempre origine a falli involontari che nel calcio vero non verrebbero mai sanzionati. Esempio: un attaccante avversario penetra in area, voi provate una scivolata per contrastarlo, finendo ovviamente distesi a terra reggendovi sugli arti superiori stile triclinio. Il vostro avversario a quel punto tenta un cross che vi colpisce le mani a mezzo centimetro di distanza: calcio di rigore. Lo stesso con alcune cannonate da fuori area: se in **TIF 2002** Roberto Carlos tira una bordata a 150 km/h e centra la mano di un difensore avversario in area a un metro di distanza dalla battuta, a volte succede che venga fischiata la massima punizione. A essere proprio sinceri, succede raramente, ma questo non fa altro che annacquare l'idoneità di questa presunta innovazione. Insomma, se proprio voleva inaugurare la novità del fallo di mano, forse Team Soho avrebbe dovuto puntare sulla flagranza di reato: si assegnava un tasto per "interventi scomposti". Così il giocatore "faceva il furbo", allungando le braccia in frangenti disperati e sperando nella clemenza/svista dell'arbitro nel caso di contatto mano-pallone, come in fondo si fa nel calcio vero. Oppure si lasciava perdere e basta. Non escludiamo comunque che la cosa possa avere sviluppi interessanti in giochi di calcio futuri: l'unico merito di questa caratteristica di **TIF 2002**. In effetti, sarebbe stato meglio che Team Soho si fosse concentrato sull'intelligenza artificiale dei giocatori: purtroppo questi non sanno tenere il campo come i giocatori della saga di **ISS**. Questo "colpevolizza" parecchio le difese, che lasciano spesso varchi liberi agli attaccanti avversari. Infatti, i calciatori mancano di quella reattività che li fa "accendere" non appena la palla irrompe nella loro zona di competenza. In poche parole, la selezione automatica non è granché. Tra l'altro, non esiste un pulsante per la marcatura diretta (probabilmente una delle migliori caratteristiche della saga di **ISS**) per cui non si può far sentire il fiato sul collo all'avversario, invogliandolo al dribbling o alla ricerca di una triangolazione. C'è il pulsante del raddoppio di marcatura, ma è quasi sempre deleterio visto il pericoloso comportamento della selezione automatica. Gli stessi uno-due sono male impostati: il passaggio di ritorno è sempre piuttosto corto, la cosa peggiore che possa accadere in un tentativo di triangolazione. Inoltre, la mancata diversificazione dei cross mortifica la varietà del gioco, che sommando tutti i difetti elencati, diventa il marchio distintivo di **This is Football 2002**: un gioco non dotato di immensa varietà e la cui struttura si discosta solo in parte da quella di **FIFA**.

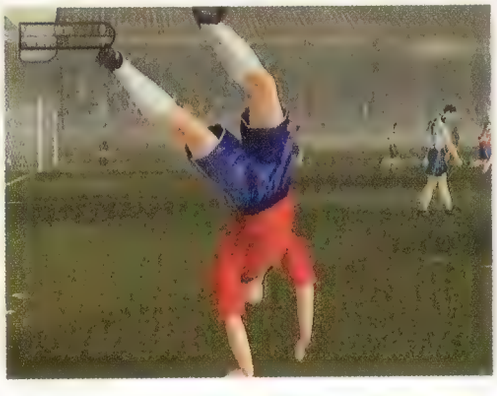
voto 7 su 10



*Tra le mille visuali di **TIF 2002**, anche quella interna alla porta, con ovvio scuotimento dell'inquadratura…*

*C'è persino l'editor delle bandiere sventolate dai tifosi durante gli incontri!*

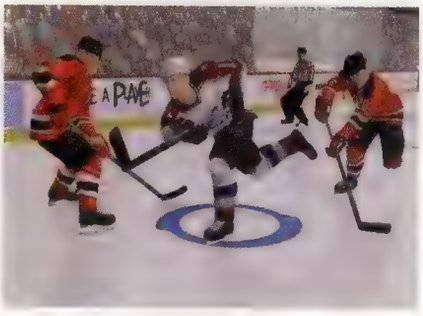




FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **EA CANADA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

# NHL 2002

E' autunno. Cadono le foglie, si accorciano le giornate ed Electronic Arts inonda il mercato con le nuove edizioni delle sue serie sportive...



*Il numero di inquadrature a disposizione è aumentato e la regia virtuale esegue spesso stacchi di taglio cinematografico sulle zone del campo interessate da cariche particolarmente violente o azioni spettacolari.*

*In un impeto di follia, gli sviluppatori di EA Canada hanno deciso di lasciare libero sfogo all'utenza anche per quanto riguarda le esultanze a seguito di una segnatura: il giocatore può abbinare tre animazioni ad altrettanti tasti del pad e, guadagnando diverse NHL Cards, ampliare il proprio archivio di festeggiamenti post-gol...*

**NHL 2001** su PlayStation2 ha lasciato l'amaro in bocca a molti appassionati della storica serie di Electronic Arts: sebbene il titolo offra un buon livello di giocabilità e molte delle caratteristiche che hanno reso così popolare il franchise in tutti questi anni, difetti non di poco conto come i vistosi rallentamenti e la non perfetta IA dei portieri penalizzano eccessivamente il gioco, rendendolo poco digeribile a chiunque non sia appassionato di hockey. Negli ultimi mesi gli sviluppatori di EA Canada devono aver preso in seria considerazione il feedback ricevuto da critica e pubblico perché diversi problemi di **NHL 2001** sono stati risolti e, sebbene non vi siano novità epocali nel "cuore" della simulazione, l'edizione 2002 non fatica ad aggiudicarsi l'Oscar virtuale per il miglior titolo di hockey attualmente disponibile su qualsiasi console.

La disamina delle "correzioni" apportate dai programmatori nordamericani non può quindi che partire dall'aspetto tecnico: stando a quanto dichiarato proprio da EA Canada, l'engine della simulazione è rimasto il medesimo dell'anno passato, ma una sapiente opera di revisione ha permesso di eliminare gli scatti e i rallentamenti che affliggevano le partite a **NHL 2001** quando si utilizzava un'inquadratura che non fosse quella più ravvicinata. In tutta onestà qualche incertezza nel frame rate, utilizzando le visuali più ampie e in particolari condizioni di affollamento sul ghiaccio, rimane, ma si tratta di dettagli su cui è facile soprassedere (contrariamente a quanto accadeva nell'edizione passata del gioco). Altrettanto migliorate sono le animazioni degli atleti sul ghiaccio, sia sotto il profilo qualitativo che quello quantitativo: il movimento dei giocatori, in particolar modo dei portieri, è ancora più credibile e piccoli tocchi, come l'attaccante che talvolta si aggiusta il disco con il pattino prima di effettuare uno slapshot, donano a **NHL 2002** un look invero realistico (peccato per la perenne espressione vacua nello sguardo dei giocatori...). Nessuno stravolgimento nel gameplay, ma anche qui non mancano le limature e le new entry: da segnalare la possibilità di alzare il passaggio per superare la stecca dell'avversario (semplicemente tenendo premuto più a lungo il tasto) e l'implementazione della Breakaway Cam in caso di contropiede solitario. Grazie a quest'opzione se un attaccante è lanciato a rete, l'inquadratura si concentra su di lui, lo schermo passa dal solito 4:3 a un più cinematico 16:9 e il rumore del pubblico si abbassa per lasciar spazio al battito cardiaco dell'atleta e al rumore dei pattini, dando maggiore enfasi all'uno-contro-uno con il portiere avversario. A proposito di portieri, le promesse di EA Canada sul miglioramento delle routine di IA degli estremi difensori sono state mantenute, ma non totalmente: sebbene segnare sia ora più difficile che in **NHL 2001**, non è impossibile scovare qualche tecnica con cui bucare i portieri quasi regolarmente. Molto dipende dalla conoscenza delle caratteristiche dei giocatori della propria squadra: ora più che mai gli atleti sul ghiaccio sembrano rispecchiare i valori delle loro controparti reali e l'inserimento di una caratteristica riferita all'abilità nel controllo del puck rende fondamentale decidere con cura quale membro del team utilizzare per ogni conclusione, dato che gli hockeysti con valori più bassi in questa categoria impiegheranno più tempo per aggiustarsi il disco sulla stecca, con risultati facilmente immaginabili. Un'altra selezione, stavolta quanto mai accessoria, effettuabile dall'utente è quella delle esultanze post-segnatura: è infatti possibile abbinare a tre tasti di fuoco altrettante celebrazioni fra un roster di animazioni espandibile man mano.

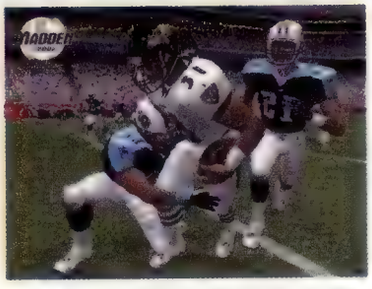
Il limitato spazio a disposizione ci concede di aprire giusto uno spiraglio sulle modalità di gioco disponibili, ma è impossibile non citare l'inclusione di un Career mode che (finalmente) permette di affrontare dieci stagioni di fila, con tanto di compravendita dei giocatori, come nelle versioni PC del titolo. Un'altra aggiunta apprezzabile è quella delle ormai famigerate Madden Cards (anche se qui si chiamano ovviamente NHL Cards) ovvero "ricompense" ottenute nel caso si raggiunga un certo obiettivo, come ad esempio la segnatura di un determinato numero di gol nell'arca di un periodo: come nella simulazione di football americano sopracitata, i bonus vanno da nuovi team ai grandi classici demenziali del genere, come giocatori obesi o dalla testa enorme. Il tutto, manco a dirlo, aggiunge longevità a un titolo che, pur non essendo perfetto, aggiunge miglioramenti apprezzabili al suo predecessore e rimane una delle migliori simulazioni sportive di sempre da affrontare in multiplayer.

voto **8 su 10**

di matteotenca

# Madden NFL 2002

Se volete spiegare a un vostro amico a digiuno di football americano le regole di questo sport, non perdete tempo con libri e filmati vari. Recuperate due pad e una copia di **Madden NFL 2002** e il gioco è fatto.



*Fra le migliori apportate all'edizione 2002 di **Madden NFL** va segnalata una diminuzione del flickerio provocato dal contrasto fra le linee di demarcazione dei down e il verde del campo di gioco.*

Adagiarsi sugli allori è uno dei rischi che si possono correre quando ci si trova in netto vantaggio sugli avversari e, come insegna la storia, nella maggior parte dei casi un simile atteggiamento non ha portato mai a risultati positivi. Esaminando imprese belliche o anche più semplici eventi sportivi, appare evidente che rilassarsi e lasciare al nemico il tempo e lo spazio per riorganizzarsi senza sferrare il colpo decisivo rappresenti un errore pagato spesso con la sconfitta e l'umiliazione. Probabilmente consapevole di questo fatto e nell'imminenza dis contrarsi con **NFL 2K2** di Sega, EA Sports ha deciso di dare il colpo di grazia a un genere che si trova saldamente sotto il suo controllo e di spazzare tutta la concorrenza con un prodotto assolutamente impeccabile, in grado di soddisfare anche il più esigente appassionato di quest'affascinante e complessa disciplina sportiva.

La numerose novità presenti in **Madden NFL 2002** non si limitano al prevedibile restyling grafico e all'aggiunta dei roster aggiornati della stagione NFL appena iniziata, ma riguardano anche aspetti più rilevanti ai fini della giocabilità quali l'IA dei giocatori, il numero di schemi disponibili e la presenza di originali modalità di gioco. Partiamo proprio dalle modalità: a quelle già presenti nella passata edizione, ne sono state aggiunte alcune nuove che consentono di creare dal nulla la propria partita ideale, stabilendo la situazione dell'incontro e impostando ogni minimo parametro (dal tempo rimasto al punteggio, dal numero di down a quello dei time out) oppure di partecipare a partite della durata di due minuti in cui si ottengono punti non solo realizzando un touchdown o un field goal, ma anche eseguendo particolari giocate. La possibilità di vivere poi una carriera che si dipana per ben 30 stagioni consente di avere un'incredibile continuità di gioco e costringe a studiare e pianificare le mosse di mercato anche sul lungo periodo. Per riuscire a mantenersi competitivi è infatti fondamentale trovare i giusti scambi e ricercare tra i giovani rookie provenienti dal college gli elementi dotati delle migliori caratteristiche. Ovviamente, proprio come nella realtà, anche i piani migliori possono essere scombinati da infortuni o da una gestione poco razionale e attenta delle situazioni in campo. L'IA dei giocatori controllati dalla CPU (in particolar modo per quanto riguarda le due safety e i cornerback) è notevolmente migliorata, tanto che ora non è più produttivo rifugiarsi sempre nei lanci lunghi quando ci si trova in difficoltà. Per questo motivo ripetere in maniera costante lo stesso schema si rivela quanto mai dannoso ed è essenziale conoscere il proprio playbook, le caratteristiche dei propri giocatori e anche quelle degli avversari. È rimasto invece immutato il sistema di controllo (l'unica novità riguarda la gestione dei calci, ora leggermente più complicata, ma decisamente più precisa) così come non è cambiato il metodo di assegnazione delle Madden Cards, figurine che permettono di migliorare le caratteristiche dei propri giocatori, di attivare dei team storici o di utilizzare delle giocate originali e stravaganti.

L'eccellente valutazione globale è inoltre determinata dalle migliorie nella realizzazione tecnica, migliorie che rendono **Madden NFL 2002** un titolo più gradevole e curato rispetto al predecessore. Pur non trattandosi di novità trascendentali, è evidente in ogni situazione di gioco come le animazioni siano state rifinite, i giocatori siano più dettagliati e siano stati aggiunti nuovi particolari e dettagli sulle sideline. Qualche piccola imprecisione a livello sonoro rappresenta la principale pecca di un titolo che non dovrebbe mancare assolutamente nella collezione di chiunque segua con interesse e passione questo sport straordinario.

voto **8 su 10**

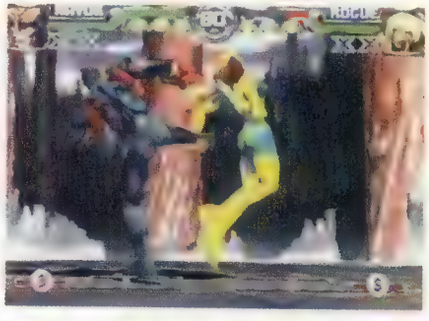
di marcoravetto

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **PARADOX DEVELOPMENT** GENERE **PICCHIADURO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

# X-Men: Mutant Academy 2

A un anno dall'uscita del primo videogioco interamente tridimensionale dedicato agli X-Men, Activision ci riporta nella Stanza del Pericolo con il Professor X, i suoi allievi e i suoi avversari. Siete pronti a sfoderare di nuovo gli artigli di adamantio?

*Il nuovo livello ambientato sull'Asteroide M è uno dei più ricchi dal punto di vista grafico, come si evince facilmente dai dettagli presenti in questa inquadratura.*

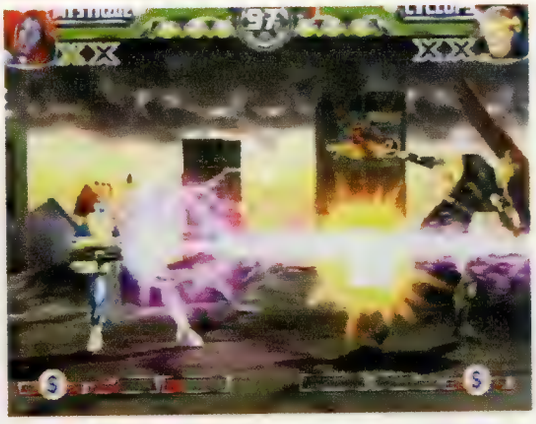


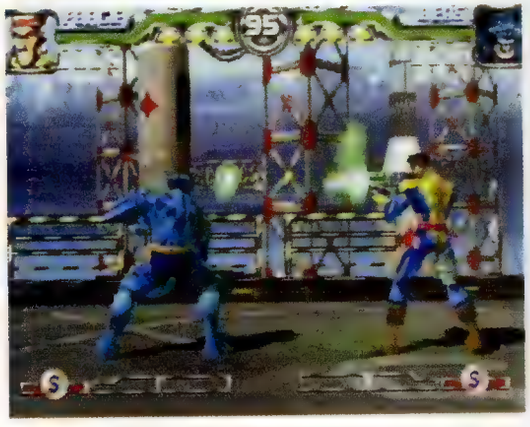
*Havok (una delle new entry di **Mutant Academy 2**) è uno dei personaggi più potenti e più facili da utilizzare, grazie alle sue combo devastanti.*

di erikpede

Uscito all'incirca un anno fa sui mercati occidentali e inaspettatamente premiato dalla stampa e dal pubblico pagante, il primo **X-Men: Mutant Academy** è stato indubbiamente una delle più grosse sorprese del 2000. Nato da uno sviluppo estremamente travagliato (nonché condotto da diversi team avvicendatisi per ordine di Activision), il primo gioco interamente poligonale dedicato agli X-Men aveva sì potuto contare sul mastodontico battage pubblicitario della pellicola avente per protagonisti Wolverine e soci, ma aveva anche dovuto affrontare la scarsa fiducia tributatagli dagli esperti del settore e la cattiva fama (alimentata a suon di immagini preliminari a dir poco disastrose) che si era fatto nel corso delle prime fasi della caotica lavorazione. Di qui lo stupore generale al momento dell'uscita del gioco, rimesso in sesto a tempo di record da Paradox Development (il team alle spalle di **Thrill Kill** e **Wu-Tang: Taste the Pain**) ed ora riproposto in chiave rivista e corretta con il titolo di **X-Men: Mutant Academy 2**. Più che un seguito vero e proprio, infatti, il nuovo picchiaduro Activision è un'evoluzione del capostipite della serie, aggiornato e arricchito sotto diversi punti di vista, ma non modificato radicalmente. Se un oggetto non è rotto, del resto, è inutile ripararlo (versione yankee del nostro "squadra che vince non si cambia"), e su questo siamo tutti d'accordo, ma qualcosa da obiettare, in questo caso, c'è...

Le prime e più evidenti differenze di rilievo tra questo **Mutant Academy 2** e il suo predecessore sono di carattere puramente quantitativo, dato che ai dieci combattenti originali (Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Mystique, Toad, Magneto e Sabretooth) se ne sono aggiunti altri quattro (Rogue, Forge, Nightcrawler e Havok), a cui vanno ad affiancarsi gli immancabili personaggi segreti. Sono ovviamente presenti un numero superiore di ambientazioni, la cui lista è stata rimpolpata dall'arrivo di nuove locazioni come l'Isola Muir, la Residenza degli X-Men, l'Asteroide M e una chiesa moderatamente sinistra e spettrale. Le modalità di gioco, invece, sono rimaste le stesse (Arcade, Survival, Versus e Academy, con l'ultima che svolge il ruolo di tutorial), così come è rimasta sostanzialmente invariata la struttura degli scontri. **Mutant Academy 2** è quindi un picchiaduro bidimensionale inserito in ambienti poligonali, esattamente come lo era il primo **Mutant Academy**. Il ritmo degli scontri, la rigorosa suddivisione dei colpi standard (eseguibili in versione debole, media e potente), le modalità di esecuzione delle mosse speciali (basate quasi esclusivamente su quarti di giro e rapidi movimenti indietro-avanti della croce direzionale, da completare con la scontata pressione dei pulsanti prestabiliti) e la varietà delle proiezioni sono chiaramente ispirati ai classici Capcom, mentre le occasionali variazioni sul tema sono più che altro rielaborazioni di quanto già fatto dai creatori di **Street Fighter**. Variazioni sul tema che, inutile dirlo, provengono dal primo **Mutant Academy** e prendono le sembianze delle contromosse offensive (concesse in quantità limitata per ogni incontro) e dell'ottimo sistema di gestione delle "super", sufficientemente articolato da meritare un discorso a parte. Ogni lottatore, in pratica, possiede tre barre separate per le "super", da riempire come sempre a suon di sberle rifilate all'avversario. Ogni barra, una volta completata, consente di eseguire una "super" specifica. La peculiarità di questo sistema, però, non sta nella molteplicità delle mosse eseguibili, ma nella possibilità di spostare a piacimento da una barra all'altra la potenza accumulata, accelerando quindi il riempimento della scorta energetica associata alla "super" più adeguata allo stile di combattimento preferito. Per portare a termine alcune "super" alla massima potenza, inoltre, viene richiesto lo spostamento della croce direzionale in accordo con le frecce indicate in sequenza sullo schermo, il che movimenta gradevolmente l'esecuzione di mosse altrimenti automatiche o semiautomatiche. Gradevolezza che si estende fortunatamente all'esecuzione di tutti i colpi, speciali e non, per merito del buon sistema di controllo in grado di svolgere il suo compito senza nessuna sbavatura permettendo di apprezzare sin dal primo istante di gioco l'unica vera novità introdotta dagli sviluppatori, ovvero il combattimento aereo.





*La schermata dedicata a Cerebro (il supercomputer degli X-Men) offre l'accesso ai bonus sbloccati, tra cui figurano i classici costumi aggiuntivi e i disegni preparatori del popolare X-film uscito l'anno scorso.*

*La distorsione dello schermo causata dai poteri di Phoenix è ancora spettacolare, esattamente come lo era ai tempi della prima edizione.*

Sebbene inserita allo scopo (in sé lodevole) di aumentare ulteriormente il ritmo degli scambi di "cortesie", l'estensione degli scontri al cielo digitale delle arene di gioco si è rivelata all'atto pratico un'arma a doppio taglio. Questo non vuol dire che i designer non siano riusciti nel loro intento - la possibilità di esibirsi in spettacolari combo volanti dopo aver scaraventato l'avversario in aria non manca di esaltare il giocatore e rendere ancora più frenetici i combattimenti - ma l'eccessiva efficacia di questo stile di lotta ha finito per sbilanciare il gioco, mettendo in secondo piano le mosse eseguibili a terra. Ricorrere con continuità alle combo aeree è facile, poco rischioso e assai produttivo, al punto da indurre a passare la maggior parte del tempo a menare fendenti, scalciare e scatenare mosse speciali in volo, senza dare all'avversario un attimo di respiro. Il gioco diventa così piatto e poco tecnico, seppur gratificante dal punto di vista dello spettacolo, col risultato di vanificare gli apprezzabili sforzi fatti da Paradox Development per ridurre lo sbilanciamento riscontrato nel primo **Mutant Academy** (in cui discutibili algoritmi di intelligenza artificiale mettevano il giocatore di fronte ad avversari ostinatamente impegnati nell'esecuzione di catene interminabili di mosse speciali).

Più semplice il discorso per quanto riguarda la realizzazione audiovisiva di **Mutant Academy 2**, equivalente a quella del predecessore e quindi impeccabile sotto parecchi aspetti. Le tinte accese e brillanti, fondamentali per la creazione di un'autentica atmosfera da fumetto, fanno il paio con un vasto set di texture pulite, dettagliate e ben rifinite, con picchi qualitativi di assoluta eccellenza (stiamo pur sempre parlando di una macchina a 32bit) toccati dai rivestimenti adoperati per riprodurre i complessi e fantasiosi costumi dei mutanti Marvel. Modellatori e animatori, da parte loro, hanno tirato fuori il massimo dal vetusto hardware PlayStation, affiancando ai popolarissimi X-Men controparti poligonali solide, particolareggiate e generose nelle dimensioni, oltre che fluide e convincenti nelle movenze. La stessa cura è stata riposta dai grafici nella realizzazione delle arene (valorizzate da un gran numero di particolari direttamente legati al fumetto originale), dagli effetti visivi secondari (nuvolette di respiro condensato, gocce di pioggia, lucciole di passaggio, eliche in movimento, luci elettriche vacillanti e così via) e dai buoni fondali bidimensionali. E, manco a dirlo, non sono stati da meno i responsabili per gli effetti speciali, che hanno avvicinato ancora di più il gioco al fumetto (e al film) con l'impiego di esplosioni apocalittiche, spaventose scariche elettriche, accecanti lampi di luce, giganteschi fasci di energia, distorsioni di intere aree dello schermo, fiammate e scie colorate a profusione. Come nel primo **Mutant Academy**, poi, le mosse speciali e le prese più cruente sono evidenziate da una serie di movimenti di camera altamente cinematografici (in stile *Matrix*, per intenderci), mentre i temi musicali senza infamia e senza lode vengono suonati con discrezione per lasciare il campo libero ai rumorosissimi effetti sonori e ai campionamenti vocali.

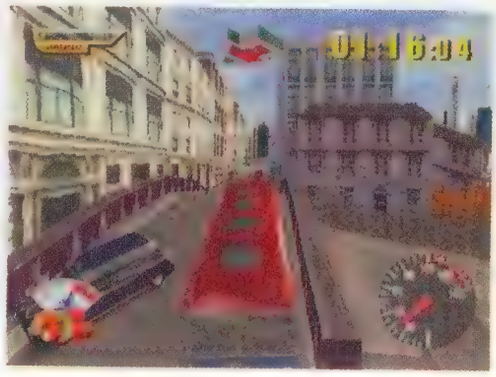
Esprimere un giudizio su **X-Men: Mutant Academy 2**, a questo punto, non è affatto semplice. Se da una parte abbiamo una realizzazione tecnica esemplare, un impianto di gioco divertente e un numero di personaggi finalmente adeguato (la longevità del prequel soffriva per via dell'inclusione dei soli mutanti comparsi nel film), dall'altra abbiamo lo sbilanciamento indotto dall'inusitata potenza delle combo aeree e, soprattutto, l'assenza di innovazioni sufficienti a giustificare l'apposizione del numero 2 in fondo al titolo. **Mutant Academy 2**, ad essere onesti, non è altro che il primo **Mutant Academy** con qualche combattente in più, un po' di fondali nuovi di zecca e un nuovo tipo di squilibri a carico del gameplay, diversi da quelli dovuti alla vecchia IA, ma comunque deleteri. Un buon gioco, insomma, ma quasi identico ad un altro buon gioco uscito un annetto fa. In sintesi: se avete il vecchio **Mutant Academy**, togliete un punto dalla valutazione complessiva e, se non siete all'ultimo stadio del fanatismo per gli X-Men, lasciate perdere **Mutant Academy 2**. In caso contrario, sappiate che il "nuovo" prodotto Activision è, nonostante i suoi difetti, una scelta validissima e una buona fonte di divertimento, e non solo per gli appassionati delle avventure dei mutanti di casa Marvel.

voto **7 su 10**

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCI** SVILUPPATORE **PIXELOGIC** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8**

# The Italian Job – Un Colpo all'Italiana

Il rivale diretto di **Driver** si avvale persino della licenza di un film, può bastare?



*Il gioco comprende un Challenge Mode che equivale a un training, un Destructor Mode in cui abbattere quanti più coni possibili e un multiplayer che, pur riproponendo le prove precedenti, non è però in simultanea. Hmmm...*

di paolocardillo

Se fossi un detrattore del mondo dei videogiochi, potrei dire che Snake Solid ha fatto risorgere la moda del "Nascondino" e **Driver** quella del "Ce l'hai". Ma non vorrei rischiare di essere linciato. Non credo di sbagliare però se dico che **The Italian Job** sembra proprio un corso accelerato di "Ce l'hai": per buona parte del tempo non si fa altro che rincorrere un bersaglio, fisso o mobile, oppure si viene rincorsi. Per coprire la "particolarità" di un simile concept, non proprio galvanizzante nell'anno di grazia 2001, SCI è andata a ripescare un film del 1969 (*The Italian Job*, appunto. *Un Colpo all'Italiana*, nel nostro paese) giusto per far rientrare il titolo nel filone delinquenziale tanto di moda, esploso con **Grand Theft Auto**. Nel divertente film, interpretato da Michael Caine e Benny Hill, si narrano le vicende di Charlie Croker, un disgraziato che appena uscito dal carcere ha già in mente di realizzare un colpo da una dozzina di miliardi di lire. Così convince Mr. Bridger, un boss della malavita, a occuparsi del malloppone che sta viaggiando dalla Cina all'Italia, frutto dell'apertura di un'imponente fabbrica di automobili italiana nell'impero del riso. Nell'impresa Charlie si fa aiutare dal suo braccio destro Freddie, dal Prof. Simon Peach (esperto di informatica, Roger Beckerman - la mente che ha ideato il piano) e da Lorna, la sua ragazza. Tutti personaggi del film che si ritrovano negli intermezzi del gioco, se non addirittura in prima linea a guidare uno dei veicoli disponibili. La cosa più importante comunque sono i veicoli stessi, che ricalcano quelli comparsi nel film e nel quale davano vita a spettacolari scene di inseguimento. La prima vettura da controllare è una DB4 (sottratta all'ambasciatore del Pakistan: è troppo lunga da spiegare...), poi presto toccherà a una mitica Mini e a una Land Rover, per finire con un pullman! Uno degli scopi principali durante le missioni è seminare vetture "ostili": possono essere, ovviamente, le macchine della polizia, oppure vetture di organizzazioni criminali rivali. La polizia cerca in tutti i modi di avvicinarvi, urtarvi e possibilmente bloccarvi mettendo di traverso la macchina. In alcune occasioni ci sono anche veri e propri posti di blocco che potete violare a velocità da suicidio con grande celebrazione del senso dello spettacolo. Per ogni secondo in cui le vetture della polizia riescono a starvi a breve distanza, compare un carattere della vostra targa. Se la targa viene composta nella sua interezza, siete fregati e la missione è fallita. Tra l'altro, solamente quando non siete "agganciati" potete portare a termine una missione: se anche raggiungete una meta prefissata dalla missione, vi viene comunque richiesto di scrollarvi di dosso i gendarmi. Per seminarli, ovviamente, dovete raggiungere alte velocità, imboccare molte curve e serpeggiare tra le auto civili. Quando siete voi a dover inseguire, vi può essere richiesto di mettere fuori uso il bersaglio a forza di ammaccature, alla maniera del mitico **Chase HQ**. A proposito di questo, per voi sarà sempre fondamentale preservare "l'integrità della carrozzeria", visto che in alto a sinistra campeggia una barra denominata "danno" che ha l'abitudine di allungarsi quando andate a sbattere violentemente. Altrimenti il compito più classico è semplicemente raggiungere una meta: potrebbe essere un box in cui cambiare macchina (un must per i delinquenti in fuga) o un punto di incontro con gli altri membri dell'organizzazione. Gli scenari delle vostre scarrozzate sono Londra, Torino e le Alpi Svizzere.

Nel complesso, ci troviamo di fronte a una sorta di rimasticatura di **Driver**, in cui viene proposta comunque un'ottima scenografia (Londra e Torino sembrano proprio loro) e l'atmosfera è molto intrigante. Insomma, un prodotto decente, a patto che lo consideriate una sorta di condensato di mini-giochi del genere automobilistico criminale, sollazzoso per qualche ora. Se non pretendete troppo, può andare...

voto **6 su 10**

KOMPTR

# wwwisitateci.

Basta muovere un dito per entrare nel mondo del Gruppo Editoriale Futura. L'indirizzo **www.futura-ge.com** presenta tutte le pubblicazioni del gruppo: le riviste di informatica e di games, i libri e i software di Jackson Libri, le opere multimediali, le testate di fitness e benessere e la collana I Nuovi Delfini. E poi c'è Maxim, la rivista per l'uomo che, appena uscita, fa già tendenza: sul sito potete ammirare le sue stupende pin-up. E inoltre vi aspettano ricerche, anteprime e la possibilità di abbonarvi direttamente alle riviste che vi interessano. Muovete il dito. **www.futura-ge.com**

## GRUPPO EDITORIALE FUTURA

Gruppo Editoriale Futura S.p.A. - Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (Milano)

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **INFOGRAMES** SVILUPPATORE **MOULINSART** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

# Tin Tin: Destinazione Avventura

Infogrames continua la serie di produzioni ispirate a serie di fumetti europee. Dopo l'accoppiata Asterix & Obelix è ora il momento dell'odioso Tin Tin...

*È incredibile come sia possibile spaventare dei nemici con il semplice flash di una macchina fotografica...*

*Snowy, il fox-terrier bianco di Tin Tin, è il protagonista dei livelli segreti presenti nel corso del gioco.*

di marcoravetto

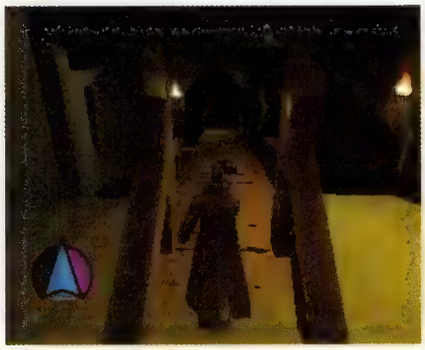
Seduto nel salotto della propria abitazione, circondato da trofei e da ricordi, l'ormai ottantenne Tin Tin ripensava a tutte le avventure che aveva affrontato nel corso della propria vita. Aveva sfidato e sconfitto scienziati pazzi, folli dittatori, militari pronti a tutto pur di scatenare una guerra, era stato protagonista di un'apprezzata serie a fumetti e di un cartone animato, ma c'era ancora un obiettivo che non era riuscito a raggiungere e il cruccio lo tormentava ormai da diversi anni. Ancora pettinato con il suo leggendario ciuffo, diventato con il passare del tempo sempre più bianco e rado, Tin Tin cercava di capire come fosse possibile che un semplice idraulico italiano e uno scaltro porcospino fossero diventati vere e proprie leggende nel mondo dei videogiochi, mentre a lui era sempre stato riservato un posto di secondo piano nell'industria videoludica, confinato nell'enorme gruppo dei personaggi "usa e getta". Tutti questi pensieri del reporter belga furono interrotti dal suono del campanello di casa che, come tutte le mattine a quell'ora, segnalava l'arrivo del postino. Ritirato il plico di giornali, riviste e missive che ogni giorno riceveva, Tin Tin notò una busta di medie dimensioni e, dopo averla aperta con l'entusiasmo di un bambino, i suoi occhi si accesero di gioia. Era finalmente arrivato il momento del riscatto, il giorno in cui anche lui sarebbe stato l'eroe dei giovani possessori di PSone; tra le sue mani si trovava infatti la prima copia di **Tin Tin: Destinazione Avventura**, ultima produzione che Infogrames aveva deciso di dedicare alle sue avventure. Esaminata la confezione e il manuale di istruzioni, Tin Tin si rese subito conto che la casa francese aveva ancora una volta deciso di realizzare un platform game dalla struttura piuttosto classica, in cui l'azione ricopriva un ruolo preponderante e lasciava ben poco spazio a enigmi e a momenti di riflessione. Ammirata la sequenza introduttiva e impostate le poche opzioni disponibili, Tin Tin prese in mano il joypad e con una precisione e una velocità invidiabili cominciò a muovere il proprio alter-ego digitale nel primo dei cinque livelli che componevano il gioco. La prima impressione non fu delle migliori e, con il progredire del gioco, l'eroe rossocrinito si rese conto che l'unico aspetto apprezzabile era rappresentato dalla presenza di tre distinti stili di gioco che si intrecciavano per formare ogni singolo livello; nella sezione iniziale Tin Tin doveva vagare in ambientazioni più o meno esotiche e stravaganti compiendo tutte le operazioni tipiche di questo genere di giochi (salti, eliminazione dei nemici) e seguendo un percorso preciso e ben definito, senza cioè poter vagare liberamente in ogni angolo del livello, ma utilizzando delle "strade" prefissate dai programmatori. La fase intermedia era una sezione di guida, in cui Tin Tin si trovava a bordo di un veicolo variabile a seconda del livello, mentre il terzo e ultimo capitolo era costituito dal classico scontro con un gigantesco e coriaceo mostro, la cui eliminazione segnava il completamente della missione. Mentre scuoteva la testa in segno di disappunto, Tin Tin arrivò in maniera casuale al livello bonus, dove il ruolo di protagonista era assegnato al piccolo Snowy, il fox-terrier compagno di mille avventure; anche in questo caso la mancanza totale di originalità e la banalità della struttura di gioco furono evidenti dopo pochi istanti di gioco e l'impressione di trovarsi di fronte al classico titolo che cerca di sfruttare la popolarità del personaggio a cui si ispira, aumentò con il passare dei minuti. Non convinto neanche dalla realizzazione grafica, che comunque rappresentava l'elemento di maggiore rilievo e interesse del gioco, Tin Tin spense la PSone e, sconsolato, pescò da un cassetto l'edizione Platinum di **Crash Bandicoot 3**. In fondo, come si sul dire, se non puoi batterli...

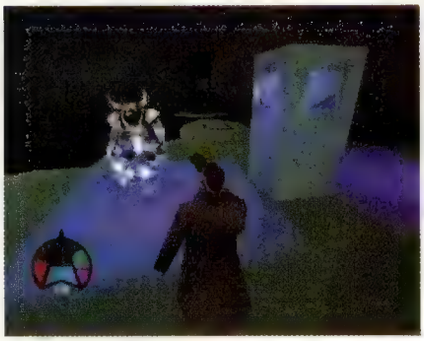
voto 4 su 10

ⓘ FORMATO **PSONE** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBI SOFT** SVILUPPATORE **RED LEMON STUDIOS** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

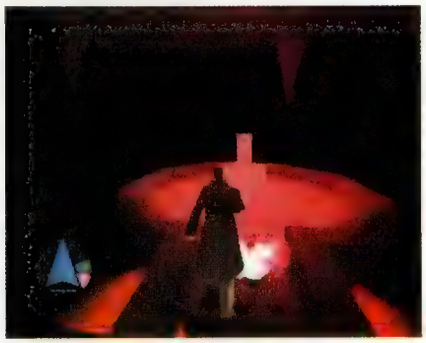
# Roswell Conspiracies Aliens, Myths & Legends

Sondaggio: preferireste essere governati da una civiltà di scimmie pelose o da esseri grigi, alti un metro, glabri e con enormi occhi neri a mandorla?

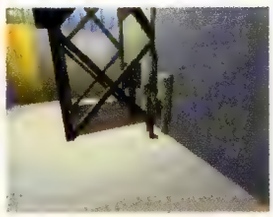


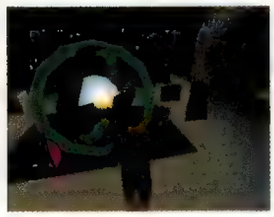


*Per "nascondersi" meglio, gli alieni si camuffano in vari protagonisti delle mitologie terrestri…*



*Logan volge sempre lo sguardo nella direzione di una minaccia. Visto il disastroso sistema di inquadrature predefinite, è solo una fortuna…*





Se un tizio finisce con la macchina contro un palo a Pineto Calabro, oggi la notizia può rimbalzare fino in Nebraska. Se un disco volante con equipaggio alieno con la pelle grigia ed enormi occhi a mandorla completamente neri si schianta al suolo, non lo fanno sapere a nessuno. Così si ragiona oggi sulla Terra, ragazzi. A meno che un giorno non venga organizzata una manifestazione di protesta globale. Si accettano iscrizioni. A proposito, il più famoso schianto (UFO-crash, in termine tecnico) è accaduto proprio a Roswell, New Mexico nel luglio del '47. Un momento: come facciamo a saperlo? Troppo lunga da spiegare. Sappiate che, volendola considerare mitologia extraterrestre, si tratta dell'episodio che si è insinuato più profondamente nell'immaginario collettivo ufologico, tanto da ispirare film, libri, pubblicazioni, una serie televisiva (trasmessa in Italia dalla Rai) e un cartoon per un target adolescenziale, da cui è stato tratto appunto questo gioco. La trama: un gruppo di agenti segreti terrestri si è accorto che è in atto una forma di invasione da parte di una razza d'alieni che si sollazzano sequestrando esseri umani in giro per il globo per farci esperimenti e addirittura per cibarsene. Gli 007 formano così un gruppo chiamato Global Alliance (con base proprio a Roswell) per scongiurare il pericolo, e in questa squadra di "partigiani" si distinguono Nick Logan e Sh'lainn Blaze. Il primo è un ex "cacciatore di taglie" noto per la sua inflessibilità, la seconda è una banshee, cioè uno spirito delle foreste che ora vive in forma umana, sfruttando ancora però i suoi poteri (la levitazione in primis). Il contrario di Mulder e Scully praticamente, anzi peggio che il contrario. In **Roswell Conspiracies** gli alieni sono molto più "giocherelloni" del solito: per non farsi scoprire, usano come paravento le leggende e i miti, soprattutto esoterici, di noi terricoli. Un incontro del terzo tipo sembra un festino di Halloween: le trasformazioni più gettonate sono vampiri e uomini lupo, da parte degli zozzoni non-di-questo-mondo. Così la varietà dei nemici dovrebbe essere al sicuro, nel cartoon come nel videogame. Uno dei cardini della serie animata era la paranoia del cover-up ("Il pubblico non deve sapere nulla", "Questione di sicurezza nazionale", "Era un pallone sonda", avete presente?) e, come descriverò tra poco, si è cercato di tradurlo anche in chiave videoludica. In realtà sul gioco non c'è molto da dire: tanto per cominciare, è palesemente diretto a un pubblico molto giovane, ma questo non significa che non se ne possa discutere. Si tratta di un action/platform che purtroppo dimostra scarso impegno da parte degli sviluppatori: c'è un inventario in cui raccogliere oggetti anche interessanti per la loro connotazione sci-fi, quindi un minimo di ragionamento s'impone nel cervello del teenager ipnotizzato davanti al televisore. Ci sono gli scontri coi boss di fine livello. C'è l'idea di evitare il contatto diretto con i "passanti", come si diceva poco fa, in modo da non destare sospetti e tenere all'oscuro la popolazione. Il resto però è puro piattume: la varietà dei nemici è molto ristretta e anche i puzzle (semplicistici, ma questo ce lo aspettavamo) si distinguono per un'innata ridondanza. Se ci stufiamo della monotonia da adulti, figuriamoci tra i sei e i tredici anni. In più, il gioco è afflitto da qualche incongruenza e lacuna. È strano, ad esempio, che i protagonisti riescano a issarsi su blocchi enormi e non ce la facciano ad arrampicarsi su sporgenze di media altezza! Inoltre, non vi è alcun controllo sulla telecamera, e alcune inquadrature mandano parecchio in confusione chi gioca. Secondo me un teenager del 2001, se può governare le inquadrature, impara in fretta, ci si diverte un mondo e si trova di fronte un videogioco molto più intrippante. Per quel che riguarda la realizzazione tecnica, ovviamente la grafica è stata sottoposta a un trattamento di cel shading per non perdere lo stile da cartone animato e bisogna dire che è persino carina e abbastanza varia. Purtroppo non basta a salvare un videogioco per ragazzi, che alla fine appare realizzato con scarso impegno e poche idee…

voto 4 su 10

di paolo**cardillo**

# >Playground

Mensile di dialettica videoludica
**Feedback**: playground@tin.it

**PlayGround** - **Super Console**
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

a cura di marcellocangialosi

Eh sì gente, ho davvero visto pixel grossi come castagne. Ho cominciato presto io, e ancora non ho smesso. E non ci penso proprio a smettere. Non posso farci niente, mi prendono troppo. Ultimamente sembra che prendano un sacco di gente. I videogiochi. Le "cretinate", come soleva definirli il mio babbo. Buon'anima. Un sacco di gente, si diceva. La massa. Massa e videogiochi. Ma tu guarda. Ai miei tempi era massa contro videogiochi. Adesso è meglio? E' peggio? E' diverso. O forse è lo stesso. Sì, è così, per me è lo stesso. Una volta facevo quello che pochi altri facevano. Adesso lo fanno in molti di più, certo, ma tra me e quei molti di più c'è... c'è un abisso. E nemmeno molta simpatia. Conosco più di un possessore di PlayStation che possa vantare nella propria "collezione" svariate decine di pezzi, rigorosamente masterizzati. Questi individui si guardano bene dall'affrontare con me l'argomento giochini e la ragione è molto semplice: costoro mi disprezzano. Disprezzano il mio impenetrabile integralismo. Disprezzano i miei richiami alla legalità. Legalità, roba costosa, roba da fessi. Disprezzano i miei inviti a godere pienamente e intensamente del meglio, invece che sbocconcellare oziosamente, in perenne sazietà, la fiumana di poltiglia digitale. In sostanza: col maniaco dei giochini è meglio lasciar perdere, è un caso disperato, torniamo al nostro **FIFA** valà. Allora, c'è differenza? Tra sentirsi una bestia rara tra la massa e sentirsi una bestia rara tra la massa dei videogiocatori? Mah, secondo me mica tanta. Io ne sento poca. La società ha accettato i videogiocatori? Non me ne frega un cazzo. E non è me che ha accettato. Quelli che sono stati accettati con me hanno ben poco a che fare. Ma che importa? Non mi ha mai dato fastidio essere considerato un cerebroleso allora per la mia dedizione ai videogame. Non mi dà fastidio essere considerato un cerebroleso oggi per quella stessa, immutata dedizione. Parentesi. Le vendite di PS2 si sono arenate? Ma pensa. Chissà perché. Chissà cosa manca al monolite nero per far breccia nel cuore dei giocatori italiani. Forse un mod-chip con i controcoglioni? Forse i giochini a dieci carte tutto compreso? Le mie sono solo ipotesi, eh! Chiusa parentesi. Well, siamo pronti per il botto finale, leggere con attenzione ciò che segue: ai videogiocatori nati dalla massificazione, a quelli che sornioni scopiazzano e scopiazzeranno, a quelli che tutto, ma proprio tutto fagocitano e fagociteranno alla faccia mia, deridendo la purezza della mia passione. A codesti voglio dire: sarete certamente persone più fighe e più furbe di me, ma come videogiocatori potrete solo e sempre farmi delle grandissime pippe. Oltre che un pochino di pena. Il mio numero è "uno" gente, il più solo di tutti i numeri. Non ne vorrei nessun altro.

**Andrea "27 years old" Borghi**

*Quando mi viene chiesto che lavoro svolgo e rispondo "lo spazzacamino" mi sento meglio. Lo faccio non per vergogna – figuriamoci – ma per non sentirmi dire "allora puoi procurarmi dei giochi gratis!" oppure "ah sì?! Senti ma come si supera la porta di bronzo nella stanza del faraone del quinto livello di **Lara Croft Revolution**?" o peggio ancora "quindi fai i soldi divertendoti!" ("non faccio mica film porno" ribatto).*

> La **società** ha **accettato** i **videogiocatori**? Non me ne **frega** un cazzo.
>
> Andrea Borghi

Hardcore Gamers vs La Massa? Non esiste, la massa siamo noi, la massa siete voi, la massa è dappertutto e non si può identificare, isolare o classificare, è ovunque... non ci credete? Ho le prove! Ho le prove che l'Hardcore Gamer puro non esiste, è tutta fuffa, è tutto un voler apparire, un "wannabe", in realtà siamo tutti parte di uno stesso gruppo con mille sfaccettature. L'ho scoperto in base alle indagini accurate che ho potuto effettuare durante un lungo periodo in giro per mezz'Italia a contatto con un numero enorme di persone, appassionati videogiocatori super-esperti e anche alle prime armi, gente che conosce solo PlayStation e gente che possiede ogni sistema vecchio, nuovo e futuro. Insomma un bel campione su cui fare i sondaggi non trovate? Io sono uno che ha partecipato e partecipa tuttora a quei fantastici avvenimenti che si chiamano "Tornei di **ISS Pro**"; ne avrò frequentati (tra grandi e piccoli) almeno una quarantina da un paio d'anni a questa parte in giro per mezza penisola. A questi tornei si incontrano tutte le tipologie di videogiocatori possibili, persone che ne sanno veramente a pacchi di tutte le console e di tutti i giochi, gente documentata e preparatissima. Una delle ultime volte tra una partita e l'altra del girone, io e altri quattro ragazzi conosciuti al momento abbiamo intavolato una discussione su quali difficoltà avevamo avuto a finire **Shen Mue** e poco dopo abbiamo scoperto che due di loro si collegavano regolarmente ad un server straniero per giocare in rete in deathmatch col proprio Dreamcast a **Star Lancer** (ottimo clone di **Colony Wars**). Si potrebbero definire Hardcore Gamers? Forse, ma secondo me no perché ognuno di loro ha il suo scheletro nell'armadio che lo fa decadere da Hardcore Gamer a persona di massa. Quale scheletro? La pirateria! Ebbene sì signore e signori, al giorno d'oggi non c'è più nessuno che non abbia avuto o abbia a che fare con la pirateria, e quindi, di fatto, questo lo riporta dalle stelle degli H.G. alle stalle della massa. Possiamo menarcela, raccontarci che siamo fichi e puri, che la pirateria ci fa schifo ma è tutta facciata. Tutte le persone che ho incontrato, ripeto TUTTE, hanno a che fare con questo fenomeno, magari in misura relativa, ma nessuno ne è esente, anzi direi che è proprio grazie a questo fenomeno che sono diventati Hardcore Gamers, perché hanno potuto gustare ed apprezzare tutto quello che potevano avere senza sforzo. In poche parole io rilancio dicendo che al giorno d'oggi il vero hardcore gamer è colui che gioca a tutto perché riesce a venire in possesso di tutto! Ecco perché nei newsgroup e nei forum quelli che sembrano i più tosti, i più "hardcore", hanno sempre giocato a tutti gli RPG, conoscono tutto di tutte le console e in questo momento stanno sempre giocando all'ultimo titolo superfigata che c'è, ed ecco anche perché la stragrande maggioranza di quelli che scrivono le lettere a questa rubrica sono persone documentatissime, preparatissime e guarda caso hanno giocato (si evince dal fatto che li citano in modo assennato) a qualsiasi titolo anche il più particolare e più raro, per qualsiasi sistema... tutti soldi spesi in importazione gente?

**Gatto Plepa**

*E' difficile definire l'hardcore gamer, vale a dire individuare i tratti caratteriali che il videogiocatore deve avere per appartenere inequivocabilmente alla categoria. Ciononostante esistono caratteristiche che di certo non lo identificano ed una di queste è proprio l'abitudinaria fruizione di valanghe di software contraffatto. Diversamente da quanto sostieni, credo che la quantità del software posseduto/giocato non sia un fattore così determinante nel processo di definizione della figura dell'hardcore gamer. Quest'ultimo si distingue dal resto della massa giocante per la sua capacità di acquistare con saggezza basandosi su informazioni assimilate da fonti a cui solo lui ha la pazienza e la voglia di attingere (leggi recensioni, interviste, anteprime), informazioni che vengono poi passate al vaglio dell'esperienza accumulata negli anni. E stai certo che nessun hardcore gamer comprerà mai un **Army Man** o **Dragonball** pur anche copiati solo per "fare esperienza". Con ciò non voglio dire che l'hardcore gamer non compri mai giochi contraffatti. L'hardcore gamer potrà anche avere l'armadio pieno di CD taroccati, ma stai sicuro che sullo scaffale campeggia il meglio in edizione originale.*

*Un'ultima cosa: l'hardcore gamer non esiste. E' tutta un'invenzione di Microsoft.*

Sbaglio o vi siete accorti anche voi che moltissimi ormai non si accontentano più di nessun gioco? Voglio dire, se frequentate i forum o i newsgroup noterete come la maggioranza delle persone non faccia altro che lamentarsi di qualsiasi cosa, accusi le software house di avergli venduto un pacco, una sola, una fregatura: io non capisco, i giochi nuovi sono veramente delle promesse non mantenute oppure siamo noi che non siamo più capaci di divertirci? Sono usciti **Onimusha** e **GT3**, due titoli che erano attesissimi, oserei dire che erano due motivi per i quali abbiamo preso PS2, ebbene poche ore dopo il lancio già si potevano leggere le prime "impressioni" a caldo e, guarda caso, tutte negative! **Onimusha** è corto, ripetitivo, facile, troppo simile a **Dino Crisis 2** o **Resident Evil** e via di questo passo; **GT3** invece è uno scandalo! Lento, pieno di pop-up, di nebbia, e poi flickera di qua e di là, uguale a **GT2**, tutti ad improvvisarsi dei tecnici e tutti a sputare sopra questi fantastici titoli. Siamo già abituati al meglio e pretendiamo sempre di più, ecco perché guardiamo solo le cose negative invece che quelle positive. Forse siamo ormai saturi e non ci emozioniamo più con niente, perché abbiamo già visto tutto e ormai nulla ci sorprende più. E' così o non è così? Vorrei sapere il vostro parere, della redazione e magari degli altri lettori.

Grazie e ciao (complimenti per la rivista, la leggo dal '96)

**Gigi**

*La mia risposta ti sorprenderà caro Gigi. Non credo che il videogiocatore contemporaneo sia meno tollerante che in passato. Oggi, esattamente come 5, 10, 15 anni fa, i videogiocatori si lamentano, criticano, puntano il dito su difetti e mancanze della produzione ludica, con la differenza che laddove un tempo le lamentele facevano il giro di un paio di compagni di merenda per poi ritornare nel cervello di chi le aveva partorite, adesso le trovi in Rete, nei newsgroup o nelle message board, nero su bianco. Il libero accesso, la semplicità, la velocità e l'anonimato che la Rete offre agevolano la fioritura di una moltitudine di commenti provvisti o meno di cognizione di causa, ma ciononostante non dissimili da quelli espressi in tempi di sussurrate discussioni fra amici. E' certamente vero che la pratica dello "smerdo" sia oggi particolarmente diffusa (soprattutto se si parla di roba PS2) e che forse in passato ci si accaniva un filino meno, ma va bene così. Meglio eccedere in un senso che nell'altro.*

Dopo aver letto svariate missive riguardanti la massa dei videogiocatori mi sono deciso a dire la mia in proposito. Io non mi ritengo un hardcore gamer poiché sebbene abbia iniziato a videogiocare con l'Intellivision ho solo 17 anni e credo che ancora dovrò fare altre esperienze in ambito videoludico per poter essere definito tale. Tuttavia non credo di appartenere alla massa, perché mi informo, cerco di conoscere il più possibile sul mondo dei VG, cosa che nessuno dei miei amici possessori di PSone fa. Vorrei però spezzare una lancia in favore di questa massa, perché a mio avviso è proprio grazie a lei che i videogiochi stanno subendo questo sviluppo tecnologico che consente di ottenere capolavori quali **Shen Mue** o **GT3**. Infatti se non esistesse la cosiddetta massa dubito che le software house investirebbero così tanto nello sviluppo di VG. E' grazie a guadagni che la massa porta all'industria videoludica che potremo godere, in futuro, di giochi del calibro di **MGS2** o **SH2** o ancora di **FFX**. Se poi ci saranno persone che acquisteranno questi VG senza comprenderne il vero valore tanto peggio per loro. Cosa ne pensi? Io la mia l'ho detta :-)

**Fabio C.**

*Sono fondamentalmente d'accordo, ma c'è anche da chiedersi quando e se questi soldi verranno spesi anche per finanziare progetti sperimentali piuttosto che comodi sequel.*

> "Il vero **hardcore gamer** è colui che **gioca a tutto** perché riesce a venire **in possesso di tutto**"
>
> Gatto Plepa

La provocazione che fate nell'editoriale - nel momento in cui le console della nuova generazione si danno battaglia a colpi di strategie di marketing - è quella di immaginare un futuro con una sola console su cui girano i giochi di tutte le software house. Una sola macchina (magari a prezzo ribassato grazie alle economie di scala) sulla quale si danno battaglia Square, Nintendo, Sega, EA, Capcom, Konami, e tutti gli altri a colpi di software. Ragazzi, questa sì che sarebbe una battaglia nella quale noi videogiocatori saremmo veramente i vincitori! Ci pensate? La gara sarebbe a chi sfrutta prima e meglio l'unico hardware a disposizione su un mercato vastissimo. Piuttosto che disperdere le energie su molte piattaforme (tutte da conoscere, prima di poterle utilizzare al meglio) magari le softco si concentrerebbero a convertire i giochi per gli altri mercati (Europa), e i lassi temporali fra le versioni Jap e quelle Euro scenderebbero solo a poche settimane! Gli investimenti per lo sviluppo di un gioco verrebbero ammortizzati più velocemente, e i giochi forse costerebbero di meno. Qualcuno ha paura del monopolio? Qualcuno teme la massificazione? Io credo che in un mercato maturo sia interesse di tutti trovare regole di convivenza (standard comuni, scambio di licenze, ecc.). La massificazione, poi, fa paura solo a chi non vuole (o non sa) fare delle scelte: il mondo dei PC è quanto di più massificato ci sia, ma è proprio lì che le piccole software house riescono a proporsi e a farsi conoscere con prodotti anche di nicchia. Bisogna anche dire che un "giocattolo" standardizzato come questo sarebbe anche molto più rischioso per tutti, nel senso che se si rompe (cioè, se nessuno compera più giochi) ci rimettono tutti, e in modo pesantissimo. Oggi invece, se Dreamcast chiude Sega passa a sviluppare per le altre console. A proposito della vicenda Dreamcast, non è che per caso questo è già un primo passo verso la "mono-console"? Sega produceva giochi solo per la propria macchina, ora per tutte. Chi ci guadagna siamo noi, che possiamo gustare i suoi capolavori. Ma se anche Sega scoprisse di aver fatto un affare? Se fra un anno i suoi bilanci tornassero in attivo dopo anni di disavanzi? E tutto ciò lavorando di meno, perché sgravata dall'onere rischioso di progettare/costruire/distribuire una macchina! Penso che qualcuno all'interno di Nintendo segua con molta attenzione la vicenda Sega, anche se il fenomeno GameBoy effettivamente potrebbe dissuaderla dal dismettere i panni di costruttore hardware. Microsoft, che due anni fa pronosticava la scomparsa delle console rimpiazzate dal PC come macchine da gioco (!), si sta buttando solo ora nella mischia e avrà bisogno di qualche anno per rendersi conto della situazione e capire dove tiri il vento. Sony è nella posizione migliore per gettare le basi di questa console standard, sia come capacità tecniche che umane (apertura di mente, conoscenza del mercato). In ogni caso la "scommessa" di Sega è una scommessa che riguarda tutti, e potrebbe aprire la strada proprio alla provocazione che avete acutamente presentato nel vostro editoriale.

**Renato Mauri**

Caro Marcello, ho molto apprezzato la vostra decisione di inserire in **OuterWorlds** l'intervista a Sandy Duncan. Nonostante la pateticità della maggior parte delle affermazioni di questo signore - in particolare quelle relative a **Munch's Oddysee** come miglior gioco dell'E3 e quelle sui prezzi dei giochi e sul porting "automatico" di Xbox per i titoli PAL - devo riconoscere che trovo molto stimolante questo ritorno alle origini in termini di concorrenza. Tuttavia, in parte spinto dalla discussione relativa alla necessità di un formato unico, in parte dalle prime avvisaglie della battaglia tra console che questo natale, almeno in USA, sarà particolarmente sanguinosa, volevo porre a te e ai lettori una domanda: siamo sicuri che tra le tre console esista una reale differenza? La maggior parte delle compagnie nipponiche (rifiuto da anni di considerare degne di nota le softco europee e tanto meno quelle americane capaci solo di sfornare giochi di snowboard e football) stanno annunciando sempre più spesso strategie basate sulla commercializzazione di titoli multiformato e a parte alcuni nomi storici - come Mario per Nintendo - penso che l'80% se non di più dei giochi presenti sul mercato sarà disponibile per tutte le piattaforme. In questo senso la console unica, prevista come risolutrice dei problemi legati al mondo dell'intrattenimento elettronico, è come se esistesse già, o no?

**Andrea Chirichelli**

*Praticamente sì, ma finché esisteranno le esclusive saremo comunque costretti a tenere in casa almeno un paio di console. E' un bene? E' un male? Non saprei. Intanto il mio Gamecube è lì di fianco alla macchina Sony, non si sa mai.*

Salve a tutti. Vorrei proporre un mio pensiero (malato sicuramente) nella speranza di poterne discutere in seguito: la longevità è un falso idolo. Quest'idea mi è venuta in mente poco tempo fa, giocando a Tombarola due. Gioco che non ho finito, come tutti i giochi che mi offendono. Avete capito bene, non l'ho finito! Esclamazione assolutamente controtendenza rispetto allo spurgo generale che è la logica del "Ho finito X giochi". Ma sto divagando. Tornando a Tombarola, il design di alcuni livelli mi ha molto infastidito. Il vaso della mia pazienza ha tracimato quando, in un livello subacqueo, ho trovato una porta chiusa, mi sono girato di 180° e ho corso fino a trovare il classico posto dove "non andresti mai se non costretto": ebbene la chiave era proprio lì! In un buco pieno di punte... lì è finita la mia partita. Ho preso Tombarola come esempio, ma ci sono molti altri casi simili, per cui non me ne vogliano i fan delle bocce di Lara. Piuttosto sono un po' infastidito dal concetto che hanno certi sviluppatori di longevità, in questo caso equivalente a: mettere gli oggetti da recuperare/le cose da fare alla maggiore distanza possibile l'uno dall'altro! Il che si tramuta, per noi giocatori, nel girare per i livelli come dei malati di Halzaimer (spero si scriva così) che si sono dimenticati dove hanno lasciato le loro cose. Semplificando ulteriormente il concetto, direi che si tratta della classica "minestra allungata" che porta poi allo stesso risultato un pappone insipido. Questo schema è abbastanza comune nei platform e action/platform attuali. Alla linearità "assoluta" dei giochi 2D - vai dal punto A al punto B - si è aggiunto il concetto di rigiocabilità dei livelli. Un po' perché gli ambienti 3D sono più complessi da realizzare di quelli bidimensionali, un po' perché la moda è questa... in ogni caso qualcosa in questi schemi non va. In fin dei conti i mondi tridimensionali si prestano all'esplorazione. E' un piacere girovagare liberi per i livelli. Ma è proprio nella libertà che falliscono questi giochi. Sebbene i mondi siano liberamente esplorabili, i pattern sono rigidissimi. La possibilità di esplorare nuove parti dello stage è spesso vincolata all'acquisizione di una nuova capacità del personaggio. Per questo ci si trova spesso costretti a ritornare sui propri passi secondo uno schema obbligato, senza nessuna possibilità di variazione. Tornando al discorso iniziale, la longevità è un falso idolo in quanto non ha più senso valutare in ore la lunghezza di un gioco quando gli sviluppatori sono "esperti in lunghe brodaglie" (generalizzo anche se so che non è così per tutti, ma la maggioranza è soverchiante). Inoltre la libertà, ventura nei videogiochi (spero), annullerà il concetto stesso di longevità. Potremo perderci per ore cercando di camminare lungo percorsi irti di ostacoli, o potremo farci sparare dritti al bersaglio da un cannone... per tutto questo c'è bisogno di un nuovo metro di misura perché la longevità non gli si adatta, come ogni misurazione in tempo. A conclusione di questo viaggio pindarico, giustifico la "morte" dei giochi a schema fisso (shoot'em up, etc.), che sta colpendo anche i picchiaduro, come un segno di cambiamento. Vi ringrazio dell'attenzione e mi scuso se ho offeso qualcuno: non era mia intenzione. Si tratta soltanto dei pensieri di un sognatore che con leggerezza sono apparsi nella mia mente e nello stesso modo sono stati riportati davanti ai vostri occhi.

**Amedeo**

> "Siamo già **abituati al meglio** e pretendiamo **sempre di più**, ecco perché **guardiamo solo le cose negative** invece che **quelle positive**"
>
> Gigi

Un saluto a tutta la redazione di **Super**, sono ancora GMS, mi avete pubblicato sul n°76 di dicembre 2000, missiva nella quale "cicchettavo" il buon Marcello, ma senza polemica. Questa volta non voglio saltare i complimenti alla redazione; infatti credo che la vostra rivista sia una lettura buona, valida e piacevole (e ditemi oggi chi potrebbe vantarsi di aggettivi simili). L'interesse intrinseco di **Super** penso possa essere ricondotto alla varietà di argomenti trattati, soprattutto al di fuori del videogioco stesso, o al modo diverso di trattare l'arte (perché di questo si tratta) videoludica in generale. Finita la ruffianaggine veniamo all'argomento principale della lettera: Ivan Fulco. Ho in mano il n°84 di settembre 2001 e, letti l'editoriale e **The First Place**, vorrei discutere virtualmente e purtroppo senza un più rapido ed esaustivo "botta & risposta", con l'ottimo giornalista partorente i due articoli. Siamo dei losers dice lui, assomigliamo a dei perdenti ribatto io. E' verissimo che l'importanza del settore videogiocoso ha superato, in termini di budget ed investimenti, quello Hollywoodiano e set limitrofi, purtroppo però solo nel campo prettamente monetario. La gente "adulta" pensa ancora al videogioco come ad un intrattenimento per bambini, o per lo meno per persone con istinti infantili. Quante volte avete sentito dire "Ah, mio figlio è di là davanti alla TV che si rimbambisce con la PlayStation"? Io troppe per non ritenere la massa ultraquarantenne "ignorante videoludicamente parlando". La colpa purtroppo non è la loro, il reato è da ritenersi temporale, il videogioco casalingo è arrivato tardi, molto dopo che gli uomini perbenisti avessero già etichettato i ragazzini dentro le sale giochi come, in ordine sparso, alienati, scimuniti, addirittura disadattati. Al contrario il cinema è stato sempre una moda, sin dai primi anni sessanta, quando negli States andava di moda il drive-in acchiappa ragazze: invitavi la tipa a uscire, andavi nel cinema all'aperto, ordinavi hamburger e patatine che non arrivavano mai, e pomiciavi a più non posso fino a bruciarti le labbra. Ecco, qui sta l'inghippo: fin dai suoi albori il grande schermo serviva a far conoscere i ragazzi, mentre i videogiochi a isolarli, affermava la marmaglia social-political-culturale dei tempi medievali (quelli erano per l'elettronica i primi anni '80). Non dimentichiamo anche i tempi di esistenza, il cinema è nato prima ed ha avuto più tempo a disposizione per essere mangiato, deglutito e digerito dall'uomo medio. Il videogame ha quindici anni di meno sul groppone, aspettiamo, se non riusciremo ad imporre la videoludizione (ho i diritti sul termine) come passatempo accettato e "normale" allora saremo dei losers, altrimenti sarà stata solo parvenza. Passiamo alla goccia di sudore ed al cinghiale. L'introduzione di **The First Place** si concludeva così: *"La goccia di sudore è destinata all'estinzione?"* Be', caro Ivan, secondo me è già estinta. Purtroppo, come da te accennato, i pivelli che non hanno imprecato, scacherato, smadonnato addosso a **Ghost'n'Goblins**, piuttosto che a **The Last Ninja**, non sanno cosa vuol dire videogioco difficile. Oggi i fruitori di tecnologia elettronica divertente hanno bisogno di trame, personaggi ultrafighi, gnocche da sballo nude, bump mapping ed altre amenità simili. Qui salta fuori il giocatore intenditore, il soggetto disinteressato in parte dell'impatto visivo, ma molto più attento alla (ri)giocabilità del titolo piuttosto che alla difficoltà. Quelli sono videogiocatori di vecchio stampo, forse ancora memori della goccia di sudore e degli stramaledetti diavoli rossi della saga capcomiana. Oggi il videogioco è facile e porta passione solo quando lo giochi. Tempo fa chi finiva **Xenon 2 Megablast** oppure **Double Dragon** (di una difficoltà assurda in sala giochi) portava il ricordo e il vanto come un trofeo di guerra. Detto questo credo che il cinghiale, se si applica, impara, ma non come 15/20 anni addietro: i segreti non si tramandano mai tutti interi.

Scusate per il linguaggio poco scurrile e gli orrori ortografici.

**GMS**

*Risponde Ivan Fulco:*

*Ogni forma espressiva ha bisogno di una cricca di persone che ne detti nascita ed evoluzione. Una cerchia di "praticanti" che sappiano esplorarne le potenzialità, studiarne le tecniche d'espressione, contribuire alla formazione di una cultura del mezzo e altra roba del genere. Il cinema (che ha superato il secolo, e quindi è un po' più anziano di quindici anni rispetto al videogioco) ha avuto e continua ad avere il contributo di questi loschi figuri. Prima vennero due stressati che organizzavano proiezioni di treni. I Lumière. Poi venne un altro stressato che si mise a giocare con effetti speciali primordiali come un bambino. Méliès. Poi venne un quarto stressato che pose le fondamenta delle principali tecniche di narrazione. Griffith. Quindi seguirono stressati che ne scrissero su giornali, fondarono riviste, discussero a lungo del montaggio analogico, l'occhio della madre e via andare. Insomma: 106 anni di stressati. Certo, il drive-in non è male (fatta eccezione per le zanzare), ma quello è solo un piccolo passaggio di una storia parecchio più complessa. Una storia iniziata e sviluppatasi, fra l'altro, per mano di intellettuali, tecnici e politici con necessità propagandistiche. Nulla di più lontano dal dibattito tra teen-ager sul sedile posteriore. E nulla di più indipendente dalle modalità di fruizione. Pensa un attimo: anche la letteratura sarebbe potenzial-*

*mente definibile come alienante. D'altra parte il libro va fruito in singolo. Non c'è il multiplayer. Eppure oggi la letteratura blablabla [completa tu la frase, che lo spazio a disposizione è quello che è]. Il punto? Il punto è che il videogioco, al di là di anni di vita e metodi di fruizione, non sta avendo il contributo di parte di quei loschi figuri di cui sopra. Quegli stressati che contribuiscano alla formazione e alla diffusione di una cultura del mezzo. Perché? Perché il videogioco non ha caratteristiche degne della fondazione di una cultura? Perché l'età media dei praticanti non rende possibile un dibattito decente? Perché nessuno ha detto agli over-40 che c'è dell'altro oltre il rincoglionimento videoindotto? E come facciamo a dirglielo? Ci toccherà aspettare che finiscano di vedere lo show in prima serata. Io so che siamo in una fase iniziale, che gli stereotipi formatisi finora non giocano a nostro favore, che l'avvicinamento a questa novità richiede impegno (il videogioco, d'altra parte, è una delle forme espressive nelle quali al fruitore è richiesta più partecipazione). Eppure, in fondo, le potenzialità ci sono. O meglio: le potenzialità ci sono? Ma passiamo al cinghiale sudato (non una bella immagine). Tu sostieni che la goccia di sudore sia estinta, io, molto cortesemente, non ti rispondo. Perché? Perché sto giocando a **MDK2** (versione DC, ovviamente). E anche perché vorrei ti rispondesse qualcun altro, diciamo la verità. Una domanda però mi sorge: ma la goccia di sudore significa sempre buon videogioco? I videogiochi degli ultimi anni, è vero, sono andati semplificandosi disgustosamente. Ma questo da cosa dipende? Dalla differente struttura di gioco dei vecchi titoli (partita unica, dal principio al boss finale, e alla fine grande festa)? O magari, insinuiamo, dal fatto che dietro alcuni giochi anni '80/primi '90 ci fosse uno scarso lavoro di design? Sacrilegio, direte voi. Giochi programmati col culo, rispondo io. Ti dirò una cosa: personalmente ho voglia di sudare solo se chi ha programmato il gioco ha previsto che questo sudore si risolva in soddisfazione e non in frustrazione. La difficoltà dev'essere nel game design, non nella sua assenza. Mi parli di **Xenon 2** e di **Double Dragon**. Io ti rispondo con due domande. Prima domanda: quando gioco a **Radiant Silvergun** e lo schermo è invaso da colpi ed avversari, so per certo che i Treasure hanno pensato a quella situazione e che una via di fuga esiste. Quando giochi a **Xenon 2** hai la medesima certezza? Seconda domanda: maledetto **Double Dragon**, gioco di elevata difficoltà. Fortuna che ripetendo ad oltranza una mossa (la gomitata, nella fattispecie) fosse possibile avanzare nel gioco sudando parecchio di meno. Ok, questa non era una domanda, ma va bene lo stesso... Per concludere: tutto questo non risponde del tutto alle tue domande, ma in fondo non vuole nemmeno farlo. La verità io la so. Ma non ve la dico. Però, se volete, possiamo scrivere altre idiozie da loser sulla posta di Marcello.*
*Ciao GMS, alla prossima...*

Ci siamo, mi sono mosso! Spinto da "Welcome to the jungle" dei Guns mi accingo a romperti un po' i coglioni (e va be' capita, dopo un manipolo di deficienti è ora di far parlare pure gli idioti!). Innanzitutto i saluti: Ciao Marcello; ora si può iniziare... (ti aspettavi qualche complimento? Se ne parla alla prossima e-mail). Premetto: me ne sbatto della disputa "Hardcore gamer contro i bambini", non m'importa. Io appartengo ad un'altra generazione, io sono nato (in campo videoludico, l'inizio di una nuova vita) in quella che viene chiamata l'era dei sedici bit. Ve la ricordate? Tutte quelle menate sullo scontro tra Super Famicom e Genesis... quei giochi bidimensionali. Lo sottolineo: BIDIMENSIONALI! Cavolo, non ricordo più l'ultima volta che ho giocato ad un titolo così (forse da quando ho completato **Castlevania: Simphony of the Night** per la tredicesima volta). Mi sento come un becchino che scava la fossa ad un vecchio amico. Magari a te Marcello farà orrore pensarci, ma te li ricordi i "vecchi" picchiaduro bidimensionali? Caz, io la prima volta che ho visto **Tekken** stavo per vomitare e sono tornato di corsa a giocare con **Super Street Fighter 2 Turbo** (per Genesis...). Mi faceva senso. E sai perché? Era troppo "reale". Io sono sempre stato un amante delle esagerazioni. Mi piacciono i grandi botti, le super-mosse combinate, le final-attack. Quel gioco era spoglio di tutto ciò. E tuttora preferisco il vetusto **Soul Blade** al capolavoro Namco. Sono gusti? CERTO CHE LO SONO! E con questo rispondo a chi critica chi compra **FIFA** o **Dragonball**, non ci rompete, che poi voi comprate altre merdate in quei campi in cui non siete nessuno. Siete hardcore gamer, sì, ma cosa ci guadagnate nell'esserlo? Non mi sembrate molto obiettivi, tutt'altro... Io non vengo dall'Atari, dal Commodore 64 o dall'Amiga. Io vengo dal mondo degli arcade sedicibittiani. Che frase schifosa, ma vera. E quanti mesi per far urlare a Ryu quel maledetto hadouken in faccia a Bison. Quando ce l'ho fatta mi sentivo vivo e abbracciai il mio migliore amico e maestro. Era stato lui ad insegnarmelo. Che fine ha fatto la cultura degli arcade? Io rivendico i platform 2D, i picchiaduro frenetici e spettacolari fatti di sprite e non di poligoni. Ma vivo in una realtà che distrugge. Io ho visto cose che voi "giocatori massificati" non potete mai immaginare: riviste inutili di videogiochi stroncare **King of Fighters '98** e dare il massimo dei voti all'ultimo **Tomb Raider**, ho visto trionfare il cattivo gusto (**Final Fantasy 8** è meglio del **7**, ma andate a 'fanculo!), ma ho visto anche una speranza: lasciate risorgere il divertimento e l'immediatezza. Gli arcade adventure sono ancora vivi Marcello? Ne conosci qualcuno come quelli dei nostri bei tempi? Dai, te l'immagini un **Castlevania** con visuale 2D e grafica poligonale? Tipo **Klonoa**, ma meno mobile... Come sarebbe? [*una figata...*] La visuale ruota attorno una torre, per le stanze del castello, zombi ovunque, fruste, candele da spegnere. E tante lacrime di riconoscenza. Chissà quando verrà il tempo di saltare quella piattaforma. Io ti saluto Marcello, purtroppo non sono stato in grado di proporre alcunché, ma dovevo far sentire anche la voce che sta in mezzo ai due litiganti e mi sento triste nel notare che il tempo vedrà la sconfitta del 2D, dello scrolling, di **R-Type**, del mio mondo.
Ci risentiremo presto!
**Angelo "Caronte" Aversa**

*Ma è stato davvero sconfitto il 2D? I videogiochi bidimensionali fanno ormai parte del passato? Non credo sia così facile rispondere a questa domanda. Se ci si limita a considerarli dal punto di vista prettamente tecnologico, allora sì, i videogame in 2D, crogiuolo di sprite e strati di bitmap in scrolling parallattico, sono sulla via del tramonto. Prendendone in considerazione l'intima struttura ludica però, mi scappa di chiedervi: ma il passaggio dal 2D al 3D è davvero stato così traumatico da giustificare le rivendicazioni di una buona fetta di videogiocatori?*

*Tralasciando le ovvie distinzioni a livello cosmetico, cosa distingue **Street Fighter 2** da **Tekken Tag Tournament**, o **Klonoa** per Wonderswan da quello per PS2 o **The Last Ninja** da **Onimusha**? Da un punto di vista macroscopico direi molto poco. Esistono infatti generi che hanno assorbito egregiamente l'inondazione poligonale, beneficiandone in misura più o meno rilevante (oltre a quelli summenzionati, si pensi alle simulazioni sportive e ai racing game), mentre altri ne sono stati indubbiamente (s)travolti. E mi vengono in mente solo platform game e sparatutto bidimensionali. Tutto qui? Parte quindi dal capezzale di un paio di generi in via d'estinzione il clima generale di dissenso verso il tridimensionale o c'è qualcosa che mi sfugge? Nell'attesa di ricevere lumi da chi è già uscito da questo processo di brainstorming con una risposta, aggiungo: ma è lecito identificare nel poligono la causa di questo fenomeno o parliamo di uno strumento neutro adatto ad impieghi più o meno condivisibili da parte dei designer? Come giustamente fa notare Angelo, non c'è niente di male ad immaginare un **Castlevania** "alla **Klonoa**". Più problematico è accettarlo nella forma proposta da Konami con la versione per N64. Il poligono potrebbe quindi non essere uno "strumento del male" di per sé, ma andrebbe piuttosto inteso come elemento rappresentativo di meccaniche di gioco liberissime di essere bi o tridimensionali. Il problema è capire perché le prime sembrano sempre più penalizzate rispetto alle seconde. E soprattutto se è necessariamente un male. A voi.*

> "La gente "**adulta**" pensa ancora al **videogioco** come ad un **intrattenimento per bambini**, o per lo meno per **persone con istinti infantili**. Quante volte avete sentito dire "Ah, mio figlio è di là **davanti alla TV** che si **rimbambisce** con la PlayStation"?" GMS

# >Playfaq

Frequently Asked Questions

**Feedback:** playfaq@tin.it

**PlayFAQ - Super Console**
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
email: playfaq@tin.it



**Q** Come funzionano le lightgun tipo la GunCon per PSone? Cioè, come fa la pistola a sapere dove sto puntando?

**A** *La Lightgun è una periferica che si basa su un principio analogo alle comuni penne ottiche (lightpen). Il principio è il seguente: la pistola è in grado di "rilevare" il pennello elettronico di una TV, che aggiorna l'immagine cinquanta (sessanta) volte al secondo. Il computer è in grado di determinare la posizione della pistola sul video localizzando la posizione del pennello elettronico su cui punta il sensore della lightgun. Il processo di riconoscimento avviene mediante il fotosensore posto all'estremità della "canna" della pistola. Quando il pennello elettronico colpisce (eccita) un fosforo dello schermo del TV, questo emette una luce più intensa rispetto ai fosfori adiacenti. Il fotosensore è in grado di percepire quando tale variazione di luce risulta "sulla linea" della canna della lightgun, e comunica tale valore al processore del computer o della console. L'impulso viene quindi convertito in un segnale posizionale che indica il punto del video su cui è puntata la lightgun.*

**Q** Che fine hanno fatto **F360 Challenge** e **Ferrari Formula One** di Acclaim (**SC**71 - giugno 2000)?

**A** *Sono stati cancellati a seguito della rinuncia ai diritti Ferrari da parte di Acclaim decisa lo scorso agosto 2000 (pochi mesi dopo la presentazione di **F360 Challenge** all'E3 2000 di maggio) a causa del declino delle entrate occorso durante il periodo di transizione dai sistemi a 32bit a quelli a 128bit. Il team di sviluppo che aveva cominciato a lavorare sul progetto **F360 Challenge**, Brain in a Jar, non ha però gettato tutto alle ortiche. La tecnologia sviluppata per il gioco-che-non-è-più verrà comunque impiegata in un prossimo progetto (questo almeno è il desiderio degli sviluppatori) attualmente in cerca di una casa che lo pubblichi, o meglio, che lo finanzi.*

**Q** Nel manuale della PS2 non è menzionato come formattare TUTTA la Memory Card 2 o come copiare TUTTI i dati. Queste features erano possibili con la PSone, ma con la PS2 come si fa?

**A** *Curiosamente il sistema operativo di PlayStation2 non permette né di copiare né di cancellare più di un file per volta. Ciononostante è auspicabile che Sony provveda aggiornando il driver di funzionamento in futuro. Magari con l'arrivo dell'HDD...*

**Q** Qualche mese fa avevo letto su **Super Console** che Sony in collaborazione con Namco avrebbe creato una scheda da bar con il nome provvisorio di PS2A (cioè PS2 Arcade): si tratta della System 246 o sono due cose completamente diverse? Ma esiste veramente questa PS2A?

**A** *Certo che esiste. PS2A era il nome in codice della scheda da bar oggi nota come System 246. Al momento è impiegata per far girare i coin-op **Ridge Racer 5**, **Tekken 4** e **Vampire Night**.*

**Q** Ho sentito dire che Sony sta pensando di commercializzare un nuovo modello PS2 che non permette la visione dei film su DVD per ridurre il costo della console. La visione dei DVD film sarà possibile con l'acquisto di un kit apposito che trasforma la PS2 in un lettore DVD (come Xbox per intenderci). E' tutto vero?

**A** *No. Del resto il decoder MPEG2 presente nella console non serve solo per la lettura dei DVD-Video, ma anche per comprimere texture, mostrare filmati in CG di alta qualità e roba simile. Il software di lettura dei DVD-Video non fa che "poggiarsi" sul decoder MPEG2 e non costa praticamente nulla a Sony. Pertanto una sua ipotetica eliminazione non avrebbe senso alcuno e non inciderebbe minimamente sui costi di produzione del sistema.*

**Q** A proposito del cavo S-Video, alcuni negozianti mi dicono che è meglio del cavo RGB, altri mi dicono di no! Ho letto quello che avete scritto su uno dei **PlayFAQ** precedenti, ma ho visto il cavo S-Video attaccato ad un lettore DVD e si vedeva alla grande; potreste dirmi, con certezza, quale dei due cavi sia meglio così posso essere sicuro su quale dei due acquistare?

**A** *E' meglio l'RGB. Fidati. Ricorda comunque che per vedere i DVD-Video su PS2 via RGB devi modificare la console come da schema riportato nel **PlayFAQ** su **SC**82. Nel caso non intenda farlo, l'S-Video è senz'altro l'alternativa migliore.*

**Q** Convinto dalla vostra recensione sul numero 83 dell'elevata qualità di **Gran Turismo 3** ne ho deciso l'acquisto. Una volta inserito il DVD nel tray mi sono sorpreso nel constatare che il mio volante (Mad Catz per la precisione) non dava cenni di vita. Mi sono chiesto: possibile che il gioco risulti compatibile solo con il volante GT Force? Che fine ha fatto la storia "PlayStation 2 sarà compatibile con tutte le periferiche precedentemente utilizzate per PlayStation"? Non credete che un'informazione del genere dovesse essere portata a conoscenza dei videogiocatori/lettori della vostra rivista? Personalmente, se ne fossi venuto a conoscenza non avrei comprato il gioco.

**A** *Privarsi di un capolavoro come **Gran Turismo 3** solo perché non è compatibile con il volante Mad Catz equivale a non comprarsi una Ferrari perché non è "compatibile" con i coprisedili della Panda. Sebbene non specificato nella recensione, il solo fatto che il GT Force si colleghi alla console via USB – e non attraverso l'ingresso controller come per il volante Mad Catz – ti avrebbe dovuto come minimo insospettire. Ad ogni modo, PS2 è compatibile con tutte le periferiche di PSone quando ci fai girare sopra i giochi per il 32bit Sony. Per esempio il vecchio multitap non funziona con **Winning Eleven 5**, ma funziona con **WE4**. Fanno eccezione i controller e la vecchia Gun Con, compatibile con gli imminenti **Time Crisis 2** e **Vampire Night**.*

**Q** Un DVD-Video masterizzato in NTSC, codice regionale 0 (all regions), su PS2 si vede in bianco e nero a meno di non avere un televisore multistandard oppure si vede a colori anche con il cavo composito in dotazione?

**A** *Si vede a colori solamente utilizzando un cavo SCART RGB.*

**Q** Il 19 luglio compro **Onimusha** e **NBA Street** (già avete capito il problema). Subito dopo telefono al mio negoziante e lui mi spiega che difficilmente CTO (società interna ad Electronic Arts presumo, perché è quest'ultima che distribuisce i giochi Capcom in Europa, giusto?) traduce i giochi in Italiano. Perché?

**A** *CTO non è una società interna ad Electronic Arts bensì il distributore italiano dei suoi prodotti. La scelta di tradurre o meno i giochi nella nostra lingua non spetta pertanto a lei ma alla softco americana (o meglio, alla sua sede europea), ed è strettamente dipendente dalle previsioni di vendita del prodotto. In pratica è abitudine consolidata non sobbarcarsi le spese di localizzazione in tutte le lingue del Vecchio Continente se il software non sia un sicuro best seller (come **Metal Gear Solid** o **Gran Turismo** per esempio). Discorso analogo per quanto concerne la qualità della conversione dal formato NTSC al PAL. **Onimusha** presenta le annose bande nere per lo stesso motivo per cui non è in italiano. Per quanto discutibile, questo stato delle cose ha perfettamente senso dal punto di vista economico, ma c'è da chiedersi come possa un titolo auspicare a divenire un best seller in Italia se non tradotto nella nostra lingua.*

**Q** Ho sentito dire che Enix avrebbe intenzione di convertire uno dei vecchi episodi di **Dragon Quest** usciti per NES su PSone. E' vero?

**A** *E' vero. Si tratta di **Dragon Quest IV**, in uscita per novembre in Giappone al prezzo di 6.800 yen. La versione PSone del RPG Enix (vedi foto) presenterà fondali poligonali e personaggi in bitmap, un pò come quelli di **Xenogears** o di **Vandal Hearts**. Nulla è noto circa un'eventuale conversione per i mercati americano ed europeo.*

Dragon Quest V (PSone)

Feedback: aavecone@usa.net

# IL MUSICISTA

## Parte 1: Creazione ed evoluzione della componente sonora di un videogioco

Sin dagli albori dell'era videoludica il sonoro è un elemento indispensabile per la fruizione dell'esperienza interattiva. La colonna sonora e gli effetti sonori di un videogame rappresentano un fattore essenziale per il totale coinvolgimento del giocatore. Nonostante le fisiologiche limitazioni degli hardware *d'antan*, era possibile apprezzare musiche ed effetti di straordinaria efficacia. Pur non essendo comparabili dal punto di vista qualitativo, le curatissime colonne sonore attuali riescono solo sporadicamente ad evocare sensazioni così profonde. Lo stupore e l'incredulità destati, per esempio, dai tanto mirabolanti quanto grezzi *sound samples* di **Impossible Mission** (Epyx, C64) sono difficilmente riscontrabili nell'era videoludica attuale. L'evolversi della tecnologia digitale ha prodotto macchine da gioco con processori sonori sempre più potenti e versatili. In trenta anni di progresso tecnoludico è stato possibile passare dall'ancestrale *"ping"*, emesso dal cabinato concepito da Nolan Bushnell, fino alla straordinaria soundtrack in Dolby Digital 5.1 di **The Bouncer** (PS2). Nel dorato periodo intercorso tra gli eventi in questione hanno visto la luce innumerevoli opere digitali, legate spesso ad importanti innovazioni tecnologiche. Parliamo del primordiale *speech synthesis* sugli storici sistemi ad otto bit, delle straordinarie colonne sonore create dai *custom chipset* propri dei sedici bit e così via.

### IL PROCESSO CREATIVO

Realizzare la colonna sonora di un videogioco (intesa come sinergia di musiche ed effetti) è un processo che ha subito una profonda evoluzione nel corso degli anni. I primitivi chip sonori richiedevano una complessa e tediosa programmazione. Per realizzare la "colonna sonora" di un videogame dell'epoca, spesso costituita da una serie di semplici motivetti musicali, era necessario comporre una serie di melodie utilizzando strumenti "tradizionali". Una volta create e trascritte delle musiche adatte allo scopo, si era costretti ad eseguire una tediosa serie di operazioni atte alla conversione delle note in eventi digitali riconoscibili dal processore audio. A beneficio dei lettori più giovani, possiamo paragonare tale operazione alla composizione delle suonerie personalizzate di un telefono cellulare, ma con brani di notevole lunghezza e complessità. Si trattava di un lavoro improbo, alleviato talvolta da una serie di utility che ogni compositore era solito programmare a tal scopo. La creatività dei compositori digitali era frenata anche dai macroscopici limiti dei processori sonori, spesso incapaci di modulare effetti credibili o gestire una seppur minima polifonia. Comporre musiche accattivanti ed effetti plausibili con una polifonia a due voci (Commodore 64) o con un deprimente *beeper* (Sinclair Spectrum) era un compito che sarebbe in grado di scoraggiare anche il più tenace Sound Engineer contemporaneo. Era infatti possibile ottenere effetti sonori soltanto mediante il cosiddetto *white noise* (rumore bianco), vale a dire il suono udibile sintonizzando una radio o un televisore su una banda non occupata da alcun canale.

L'avvento dei sistemi a sedici bit semplificò notevolmente la vita del compositore di musiche per videogiochi. I nuovi chipset consentivano di lavorare in maniera analoga ai sintetizzatori dell'epoca, gestendo senza problemi anche polifonie a quattro o più voci. Era anche possibile gestire suoni digitali (*sound samples*) in maniera molto simile ai per allora avveniristici campionatori professionali. Per realizzare la parte musicale vera e propria non era più necessario eseguire lunghe sessioni di conversione. Il supporto diretto di periferiche in standard MIDI unito a validi programmi di *sequencing* favorì la creazione di articolate melodie polifoniche. Comporre un brano musicale per un videogioco era divenuto un lavoro molto simile alla realizzazione di un brano musicale su di un sintetizzatore. I chipset sonori a sedici bit consentivano persino la creazione di strumenti virtuali, campionati o sintetici, che una volta caricati in memoria potevano essere utilizzati in maniera analoga ad un comune sintetizzatore. Era possibile creare effetti sonori vincenti partendo da suoni reali digitalizzati e sottoposti in seguito ad avanzati trattamenti, effetti e trasformazioni. Senza dubbio le possibilità erano notevoli, ma sussistevano ancora importanti limitazioni come la bassa quantità di memoria a disposizione per campioni e sequenze audio, e le ristrette dimensioni delle memorie di massa.

### L'ERA DEL CD-ROM

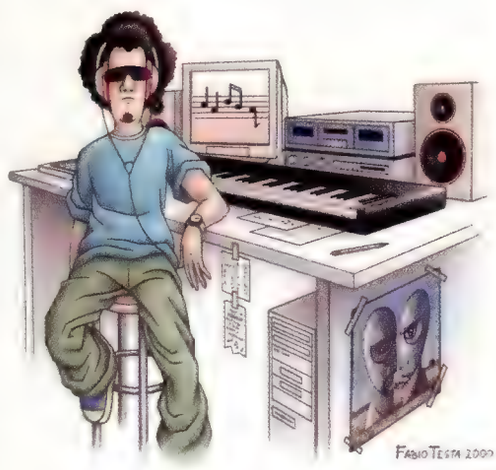
L'introduzione dei primi sistemi basati su supporti di grande capacità rappresentò una vera e propria "ora zero" per i *"videogame musician"*. La capacità dei supporti consentiva di non dover più scendere a compromessi per quanto riguarda dimensioni e qualità delle composizioni. Grazie anche a chipset audio di qualità superiore, capaci di gestire stream sonori prelevati dal CD, era possibile operare in maniera del tutto rivoluzionaria rispetto al passato. Per creare un brano musicale o un effetto sonoro per un videogioco era possibile avvalersi delle più avanzate tecnologie disponibili in sala d'incisione, impiegando persino musicisti ed attori professionisti. Una volta ottenuta la registrazione definitiva, era sufficiente generare una o più tracce audio digitali da inserire su CD. La creazione degli effetti sonori relativi alle diverse situazioni di gioco era basata su procedimenti analoghi, con l'ausilio di rumoristi e di librerie di suoni di altissima qualità. Ciò apriva la strada a produzioni di straordinaria complessità. Colonne sonore di livello qualitativo pari a quelle di **Metal Gear Solid 2**, **Final Fantasy X** ed **Onimusha**, erano assolutamente impensabili fino a pochi anni fa. Nel caso dei capolavori Square e Capcom, l'esecuzione della colonna sonora è affidata nientemeno che ad orchestre composte da decine di elementi. Ciò comporta un radicale cambiamento delle metodologie di lavoro. Musiche ed effetti sonori, infatti, possono essere commissionati anche a soggetti esterni alla *softco*, senza particolari vincoli per quanto riguarda tempistiche e relazioni con il personale interno. Una volta terminati, essi possono essere inseriti con relativa semplicità nell'engine di gioco, consentendo agevoli modifiche ed integrazioni. Oltre alle musiche ed agli effetti sonori "canonici", l'era del CD è caratterizzata anche dal massiccio utilizzo di dialoghi e parlato digitalizzato. Sono sempre più numerosi i titoli (principalmente avventure e RPG) basati su lunghi dialoghi recitati da attori professionisti. Ciò rende l'esperienza di gioco molto più coinvolgente ed immersiva. Gli anni dei leggendari ma traballanti *speech* che arricchivano capolavori come **Impossible Mission** e **Ghostbusters** sono ormai lontani.

### LA RIVOLUZIONE AUDIO DI PS2

La black wonder di casa Sony, oltre che per le straordinarie capacità poligonali, rappresenta una rivoluzione anche dal punto di vista della gestione del sonoro. Si tratta, infatti, del primo esempio di una console dotata di supporto DVD ad altissima capacità ed in grado di gestire audio in formato Dolby Digital 5.1 e DTS. Si tratta di due standard caratterizzati sia da una strabiliante qualità sonora che dalla possibilità di gestire un effetto surround utilizzando un set di altoparlanti compatibili. Ciò consente di raggiungere vette di assoluta eccellenza per quanto riguarda la qualità del sonoro in un videogame, comparabile alle colonne sonore che accompagnano i più curati DVD video. Pur non essendo sfruttata che da pochi titoli (tra cui ricordiamo **The Bouncer**), la compatibilità di PS2 con lo standard Dolby Digital 5.1 consentirà in futuro di ricreare esperienze ludiche caratterizzate da un livello massimo di coinvolgimento. Sarà infatti possibile gestire un audio completamente posizionale, ottenendo effetti straordinari. Immaginate di poter "sentire" la presenza delle auto avversarie che sopraggiungono in **Gran Turismo**, oppure ascoltare i tormentati lamenti degli zombie di **Resident Evil** percependone completamente la spazialità. Le applicazioni e le possibilità sono molteplici, e non mancheranno di certo gli esempi di gioco in un ambiente sonoro virtuale.

### NEXT MONTH

Il prossimo mese analizzeremo gli strumenti hardware e software utilizzati per la creazione delle più evolute colonne sonore dei videogame contemporanei. Vedremo in dettaglio come creare e gestire sequenze musicali, sincronizzare più apparecchiature audio digitali ed agire su tracce ed effetti sonori. Infine analizzeremo alcune tecniche atte a realizzare un audio posizionale.



# >Playvideo

Digital Video Domain

**Feedback**: hal_2001@galactica.it

di sergiocangialosi

## Requiem for a dream

*(id,* USA 2000*)*

JUICE=join us in creating excitement!!! 1-900-976-JUICE. Tappy Tippon, sacerdote via etere, predica dalla chiesa catodica, dalla scatola magica che è in ogni casa. Parla a Sara Goldfarb - sì, proprio a lei - e le dice che può essere ancora giovane e che il figlio lontano ed il marito ormai defunto sono lì ad attenderla, nel *real world*, dove l'happy end è assicurato dal copione e dall'auditel. Sì, per alcuni può sembrare una semplice trasmissione televisiva sul dimagrimento (se vuoi comprare il libro chiama al numero di sopra, garantisce Tappy Tippon), ma per Sara - too junkie for TV - è una ragione di vita ed un sogno ad occhi aperti. Stop. *We got a winner* (ripetete tutti in coro, voi del pubblico). Lei é stata scelta per partecipare allo show. La sua vita cambia radicalmente, ora ha uno scopo per tirare avanti. Il sogno si può avverare. Oggi finalmente può sorridere al pensiero di partecipare al suo show preferito, quando milioni di persone la vedranno sorridere nel vestito rosso che indossò al diploma del figlio Jared. Jared, ma dove sarà adesso? Bisogna che Sara si prepari all'evento, che stia in forma, che quei chili di troppo se ne vadano in fretta, in modo che possa entrare nel suo amato vestito. Dove sono le pillole per dimagrire? Presto, presto...

Jared ed il suo amico Tyrone sono agganciati alla droga, sentono la scimmia tirare sulla schiena (high on dope). Eroinomani con la voglia di riscattarsi e di fare il colpo grosso. Le loro cellule hanno bisogno di rigenerarsi ogni volta, ed ancora, ancora. Ma un braccio quanti buchi può sopportare? Jared sogna della madre lasciata lì, sola in quell'appartamento. Dovrebbe andarla a trovare ogni tanto, ma cosa potrebbe mai dirgli? Cosa ne ha fatto della propria vita? E poi c'é Marion, "la *donna più bella che abbia mai incontrato*". La sua anima gemella è un motivo per andare avanti e per sperare in un futuro migliore; così decidono di mettersi in affari per un grande "distributore", loro tre in affari, insieme. Le cose sembrano andare bene e Marion riesce finalmente a vedere realizzato il proprio sogno: aprire una boutique d'abbigliamento. Ma le stagioni passano, le cose non vanno per il verso giusto e la scimmia continua a tirare. Ma non vi preoccupate: *in the end, it's all nice...*

Arriviamo subito al punto: *Requiem for a Dream* è uno dei film più struggenti ed intensi che ci sia capitato di vedere in questi ultimi anni. Un film duro che, sin dal titolo, non lascia presagire nulla di buono, per quanto concerne lo svolgimento della storia s'intende (la visione è altamente consigliata ad un pubblico maturo e non troppo impressionabile). Dietro questo film vi é il lavoro di alcune menti illuminate che hanno portato avanti questo progetto con convinzione e passione: uno sceneggiatore "maledetto", ovvero Hubert Selby Jr. (autore anche del libro); un giovane e molto coraggioso regista, Darren Aronofsky (ricordatevi di questo nome); un direttore della fotografia visionario e passionale, Mattehew Libatique; ed un cast di attori superbi: a partire da una sempre più bella e brava Jennifer Connelly (*Labyrinth*), per finire con la consacrazione artistica di Ellen Burstyn (*The Exorcist*), qui in una delle interpretazione più drammatiche e struggenti che si siano mai viste (a decine i riconoscimenti festivalieri che le sono stati attribuiti per questa parte).

Dal punto di vista tecnico, la Momentum Picture produce, fortunatamente, un DVD di altissimo livello. La compressione video é perfetta, i contrasti sono molto netti e i colori nitidi. L'audio è semplicemente "IL" DD 5.1, da prendere come riferimento per il futuro (musiche e sonoro sono stati mixati allo Skywalker Ranch di Gorge Lucas, e si nota). Le splendide musiche del film (eseguite dal Kronos Quartet e da Clint Mansell), così come gli effetti sonori, vengono distribuiti armoniosamente su tutti i diffusori diventando parte essenziale del film. Il materiale aggiuntivo è ricco e vario. Si inizia dal semplice commento audio di Aronofsky e dalla visione delle scene eliminate con o senza il commento del regista, per arrivare alla più interessante intervista condotta dall'attrice Ellen Burstyn allo scrittore Hubert Selby Jr. in "*Memories, Dreams & Addiction*" (nel quale racconta della sua vita e di come sia giunto alla stesura del libro), ed alla visione di un falso documentario (*Tappy Tippon's life story*) sulla vita del conduttore televisivo Tappy Tippon. Inoltre, nel dietro le quinte (*Anatomy of a scene*) è possibile scoprire i segreti delle numerose trovate visive del regista, davvero pionieristico nel montaggio e nelle tecniche di ripresa (split screens vari, telecamere robotizzate, motion blur). Vista l'impossibilità di poter vedere il film qui in Italia (ma com'è possibile che non sia mai stato proiettato al cinema o distribuito per l'home video?), si consiglia caldamente l'acquisto dal mercato inglese.

Scheda artistica:

**Regia**
Darren Aronofsky
**Sceneggiatura**
Hubert Selby Jr., Darren Aronofsky
**Interpreti principali**
Ellen Burstyn (Sara Goldfarb), Jared Leto (Harry Goldfarb), Jennifer Connelly (Marion Silver), Marlon Wayans (Tyrone C. Love)
**Prodotto da**
Sibling/Protozoa Production, Industry and Bandeira Entretainment

Scheda tecnica

| | |
|---|---|
| **Formato schermo** | 1.85:1 anamorfico |
| **Formati sonori** | Ing (DD 5.1) |
| **Sottotitoli** | Ing (per non udenti) |
| **Contenuti speciali** | Commento del regista, scene eliminate, *Tappy Tippon's life story feature*, making of, '*Memories, Dreams & Addiction*', Anatomy of a scene, trailer cinematografico e televisivo |
| **Supporto** | DVD 9 |
| **Distribuito da** | Momentum Picture |
| **Anno produzione** | 2001 |
| **Prezzo consigliato** | £.19.99 |

## >>incoming

**MOVIE***news*

"*Every epoch dreams its successor*" - Jules Michelet; ovvero come il capostipite dei manganaka Osamu Tezuka (*Astro Boy, Kimba il leone bianco*) immaginò il futuro dell'uomo - e delle Inteligenze Artficiali - durante la fine degli anni '40. Oggi il suo manga fantascientifico, **Metropolis**, grazie al lavoro di Rin Taro (regista) e di Katsushiro Otomo (sceneggiatore), diventa uno dei più raffinati e costosi lungometraggi nella storia dell'animazione giapponese (la lavorazione è durata ben cinque anni). Temporalmente localizzata in un futuro remoto, Metropolis é un'imponente città-stato che vede la convivenza di uomini e robot in una società divisa in più livelli-classi sociali. Quando il caos viene propagato nella città dalla fazione anti-robot, il detective Shunsaku Ban incomincia ad indagare attorno l'eccentrico scienziato Dr. Laughton al fine di inchiodarlo e di svelare il mistero della sua ultima creazione: una giovane fanciulla di nome Tima. La storia complessa e ricca di sottotrame, tra intrighi di palazzo e vendette personali, è portata figurativamente in modo molto accattivante. Il design retrò anni '40-'50 della città e dei robot (molto fedeli all'originale cartografo) sono il frutto di un intenso lavoro di un'equipe di disegnatori che, unendo disegni a mano con effetti in CG, ha realizzato scenari che lasciano senza respiro (come le bellissime riprese panoramiche della città vista dall'alto e della suo enorme palazzo piramidale governativo). Uscito in Giappone nel mese di maggio, Metropolis è stato acquistato da Sony Picture per la distribuzione in occidente che avrà inizio a partire da novembre nel nuovo continente (e qui da noi?).

Il protagonista del mediometraggio **Electric Dragon 80000 Volts** di Ishii Sogo (*Angel Dust*) è un ragazzo che, dopo un incidente ad "alto voltaggio", acquisisce il potere di controllare l'energia elettrica e di comunicare telepaticamente con qualsiasi tipo di rettile (?). Ormai rassegnato a convivere con i propri superpoteri, sarà costretto giocoforza ad usare a mo' di conduttore la propria chitarra elettrica per scagliare scariche micidiali contro la sua nemesi Thunder Buddha (un altro?). Il film girato in bianco e nero, contraddistinto da un montaggio serrato e da riprese vertiginose, è quasi privo di dialoghi e offre, durante i numerosi duelli tra i due anti-eroi punkettoni, un impatto sonoro al limite della sopportazione acustica.

# Rocky

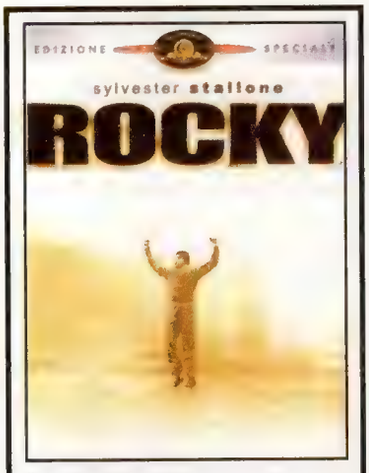
*(Id.,* USA 1976*)*

Rocky Balboa tira a campare in un quartiere povero di Philadelfia, tra incontri semiclandestini e riscuotendo debiti per un usuraio italo-americano. Grazie all'aiuto del suo allenatore Mickey e all'amore della timida Adriana, il nostro riuscirà a tener testa, fino alla quindicesima ripresa, al campione dei pesi massimi Apollo Creed.

Favola metropolitana sul tema del self-made man, *Rocky* risulta essere un film che, a discapito dei numerosi passaggi in TV e della propria età, mantiene tuttora inalterata l'originale carica emotiva, coinvolgendo lo spettatore con la medesima forza di un tempo. Girato a bassissimo costo, *Rocky* portò al successo cinematografico l'allora sconosciuto (se non per aver girato un film a sfondo erotico) Sylvester Stallone - autore anche della sceneggiatura - qui in una delle sue più sentite interpretazioni (assieme a quella del mitico John Rambo). La pellicola vinse nel '76 ben tre Oscar, vale a dire quelli per il miglior film, il miglior montaggio e la miglior regia. Senza dimenticare poi il galvanizzante motivetto musicale (Ta-Ta-Taaaaaa, Ta-Ta-Taaaaaa... sì, insomma, quello lì, l'avete nelle vene anche voi) che rese ultramiliardario il suo autore Bill Conti.

Per festeggiare il venticinquesimo anniversario del film, MGM sostituisce la mediocre versione su DVD già presente sul mercato, con quest'edizione speciale, e lo fa alla grande. L'odioso formato letterbox è stato infatti sostituito dal formato anamorfico originale. L'immagine, a discapito della sua età, mantiene una buona definizione ed un buon contrasto pur conservando una certa granulosità dei colori, tipica dei film dell'epoca. La traccia originale monofonica e stata remixata sui 5.1 canali in maniera accurata. I contenuti extra rappresentano una vera chicca per tutti gli amanti di questo film. Troviamo infatti un'interessantissima intervista video a Sylvester Stallone della durata di trenta minuti circa, in cui l'attore si apre totalmente ai suoi fan raccontando quanto di autobiografico ci sia nella storia di questo film: dei problemi economici che lo portarono sul punto di vendere il suo "amorevole" cane, presente anche nel film, e di come riuscì ad ottenere la parte di protagonista battendosi sino all'ultimo con la produzione.

Oltre al commento audio del regista abbiamo anche un dietro le quinte in 8mm presentato dallo stesso in cui vengono mostrati gli allenamenti tra i due attori-pugili finalizzati al perfezionamento delle coreografie del mitico incontro. Oltre ai ricordi video dei due scomparsi Burgess Meredith (vi ricordate il Pinguino del Batman televisivo anni settanta?) e James Crabe (direttore della fotografia) si trova, nascosto tra i menù, un piccolo filmato spassosissimo che vede lo Stallone contemporaneo scherzare, tenendo in mano l'Oscar del film, con la sua controparte cinematografica (poteri della tecnologia).




Scheda artistica:

**Regia**
John G. Avildsen
**Sceneggiatura**
Sylvester Stallone
**Interpreti principali**
Sylvester Stallone (Rocky Balboa), Talia Shire (Adriana), Burgess Meredith (Mickey), Carl Weathers (Apollo Creed), Burt Young (Paulie)
**Prodotto da**
Chartoff-Winkler Productions

Scheda tecnica

| | |
|---|---|
| **Formato schermo** | 1.85:1 anamorfico |
| **Formati sonori** | Ita (DD 5.1), Ing (DD 5.1), Fr (DD 5.1) |
| **Sottotitoli** | Ita, Fr, Ing, Ola |
| **Contenuti speciali** | Commento video di Sylvester Stallone, commento audio del regista-produttori-cast , tributi a Burgess Meredith e a James Crabe, dietro le quinte in 8mm con il regista John G. Avildsen |
| **Supporto** | DVD 9 |
| **Distribuito da** | 20th Century Fox Home Entertainment Home Entertainment |
| **Anno produzione** | 2001 |
| **Prezzo consigliato** | L.47.000 |

# Bem - il mostro umano

*(Yokai Ningen Bem,* JP 1968*)*

Non si conosceva l'epoca in cui questi esseri arrivarono sulla Terra. Su una distesa d'acqua galleggiava una bolla; all'interno vi era un nucleo vivente che si divise in tre parti, dando luogo a tre esseri mostruosi. Non erano uomini, animali o piante. Forse erano spiriti, ma il loro aspetto non rispecchiava i loro sentimenti. Erano giustizieri, giunti sulla Terra per combattere il male!"
I tre spettri votati a combattere le ingiustizie, Bem, Bero e Bera, sono gli splendidi (moralmente) protagonisti della serie *Yokai Ningen Bem* (il motivo per il quale il titolo della serie non riporti il nome del vero protagonista, ovvero Bero, rimane un mistero), una delle prime serie splatter-horror della storia dell'animazione giapponese, ricca di fascino e di quell'aurea spettrale tipica dei film horror di quei tempi, intrisa di figure e motivi prettamente nipponici. Nei primi tre racconti presenti in questo DVD (*Il treno della paura*, *La mano spettrale* e *Il villaggio dei dannati*) veniamo a conoscenza del simpatico Bero, della sua alquanto atipica famiglia e dei loro scopi benefici. A dire il vero, i primi due racconti (stranamente identici nello svolgimento) non presentano nulla di "demoniaco": infatti vediamo i nostri salvare due bambini dalle grinfie di malfattori pronti a tutto pur di accaparrarsi il solito bottino... ma questo, come lascia supporre invece la terza puntata, non è solo che un preludio tranquillo. *Notte bianca di spavento, notte nera di terrore/acqua pioggia neve e vento... lampi e tuoni di furore.*

Non c'é dubbio: il primo, sospirato e lungo atteso DVD della "multinazionale" Dynamic, il cui authoring è stato affidato all'italianissima Artech Video, è un prodotto di ottima fattura, realizzato con cura (vedi i gradevoli menu animati) e lascerà sicuramente soddisfatti tutti i fan della serie. La qualità video risulta perfettamente "ripulita" dal tempo in virtù di una rimasterizzazione effettuata ad hoc per questa release, mentre l'audio è stato sottoposto a notevoli migliorie. E' stata infatti incisa per l'occasione una nuova traccia audio in Dolby Digital 2.0 caratterizzata da un doppiaggio dei dialoghi più fedele a quello originale. Appurate le qualità primitive (audio-video) del prodotto, sono comunque gli extra ed una certa politica speculativa da parte della Dynamic a lasciare un po' perplessi. Per quanto riguarda il primo aspetto, infatti, non si riesce a capire a) come si possano definire contenuti speciali una carrellata di semplici *messaggi promozionali* riguardanti future produzioni targati Dynamic e b) come l'unico vero extra davvero tale - ovvero il Progetto - sia un semplice testo scritto (si, interessante, ma perché distribuirlo su più DVD? Mancanza di spazio?!). Ma la vera beffa arriva quando si scopre l'easter egg *ghost bonus*, l'ennesima carrellata di messaggi promozionali (sotto le mentite spoglie, questa volta, delle sigle d'apertura di varie serie televisive nipponiche). Ed infine, come giustifica la Dynamic, a livello di politica editoriale, il fatto che i ventisei episodi di Bem su DVD abbiano lo stesso numero di uscite di quelli distribuiti su supporto magnetico (ovvero nove)?

Scheda artistica:

**Regia**
Jun Natsui
**Sceneggiatura**
A.L.C.A
**Interpreti principali**
Bero (Simone Crisari/Marco Ioannucci/Mari Shimizu), Bem (Alessandro Rossi/Gino Pagnani/Kiyoshi Kobayashi), Bera (Serena Verdirosi/Daniela Gatti/Hiroko Mori)
**Prodotto da**
Asatsu-DK

Scheda tecnica

| | |
|---|---|
| **Formato schermo** | 1.33:1 |
| **Formati sonori** | Ita *nuova versione* (DD 2.0), Ita (DD 2.0), Jp (DD 2.0) |
| **Sottotitoli** | Ita |
| **Contenuti speciali** | *Il progetto*-parte prima, galleria personaggi: Bem |
| **Supporto** | DVD 5 |
| **Distribuito da** | Dynamic Italia |
| **Anno produzione** | 2001 |
| **Prezzo consigliato** | L.49.900 |

**DVD***news*

È uscita il 17 settembre in Inghilterra l'ultima produzione di IG (*Ghost in the Shell*, remember?): **Blood-The last Vampire**. Durante la guerra del Vietnam una base militare degli Stati Uniti situata su territorio giapponese è luogo di efferati omicidi ad opera di una nuova razza di vampiri: i Teropterids. Una misteriosa fanciulla armata di spadone di nome Saya (the last original?) sembra essere l'unica in grado di tener testa a queste orribili creature e, sotto copertura, incomincerà ad indagare nella direzione della scuola del campo e dei suoi studenti. Il film (48 min.) è stato prodotto con l'aiuto delle più innovative tecniche digitali: i disegni originali sono stati digitalizzati per essere elaborati e quindi animati al computer con l'aggiunta dei colori e di particolari effetti di luce. La regia é stata affidata a Hiroyuki KitaKubo (il supervisore delle sequenze d'intermezzo inserite nel videogame *Ghost in the Shell* per PSone). Il DVD, in uscita sotto l'etichetta Manga Entertainment, oltre a vantare una qualità video e sonora (DD 5.1) eccellente e la disponibilità dei sottotitoli in inglese, contiene tra gli extra un making of (the *Making of Blood*) della durata di circa 20 min.

Il 15 gennaio 2002 si festeggia il ventennale del primo film nella storia del cinema ad aver usato la Computer Grafica: **Tron**. Per l'occasione, Buena Vista ha in cantiere l'edizione su DVD di una "collector's edition" del film che sostituirà quella già presente sul mercato. Il pionieristico film di Steven Lisberger si vedrà probabilmente restaurato nell'imagine video e nella qualità audio. Non mancheranno ovviamente degli extra: il commento del regista, una scena eliminata, ed un lungo documentario sulla lavorazione del film.

**John Carpenter's Ghosts Of Mars** vedrà la luce su DVD il 4 dicembre, per il momento solo per l'area Regione 1. Il film sarà in formato 2.35:1 anamorfico con audio DD 5.1 in madrelingua. Tra gli extra sono annunciati la presenza di una traccia audio col commento del regista, la feature *Video Diary: Red Desert Nights*, i due speciali *SFX Deconstructions* e *Scoring Ghosts of Mars*, le note di produzione e l'immancabile trailer cinematografico.

# OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: massimo**rovatti**



## The wait is over

E' finita in Giappone l'attesa per il nuovo gioiellino tecnologico di Nintendo. La domanda che in molti si pongono adesso è: ma quanti l'aspettavano veramente?

E fuori. Il nuovo sistema Nintendo è stato lanciato in Giappone lo scorso 14 settembre al prezzo pattuito di 25.000 yen con al seguito tre titoli: **Luigi's Mansion**, **Wave Racer: Blue Storm** e **Super Monkey Ball**. Al momento di andare in stampa non è noto se l'intero stock iniziale di 500.000 Gamecube distribuiti da Nintendo sul territorio nipponico sia andato esaurito o meno nei primi due/tre giorni, ma di certo l'accoglienza della comunità videoludica nipponica non sembra sia stata particolarmente travolgente. A differenza di quanto registrato in occasione dei lanci di PlayStation2 e Gameboy Advance, la sera del 13 settembre scorso, di videogiocatori pronti a trascorrere una notte all'addiaccio sui marciapiedi ce n'erano curiosamente pochi. Anche perché – si scoprirà poi osservando le code ai negozi – buona parte della prima clientela Nintendo era composta da padri di famiglia e gaijin venuti apposta per riportare in patria un prezioso esemplare di GC. Nel quartiere di Akihabara le file hanno preso a formarsi solo poche ore prima dell'apertura dei negozi. Verso le 7 del mattino, ogni esercizio commerciale provvisto della preziosa mercanzia aveva dai 20 ai 30 aspiranti acquirenti in fila davanti all'ingresso. Un'ora dopo l'inizio della pratica consumistica era già possibile entrare in alcuni negozi senza fare nessuna coda ed uscirne con console e software sottobraccio. I distretti di Shinjuku e Ikebukuro hanno offerto scenari più rincuoranti, con 150/300 persone che si distendevano lungo tutto il marciapiede prospicente negozi come Takashimaya e Yodobashi, ma senza girare l'angolo e fare il giro dell'isolato. La tiepida accoglienza dimostrata dalla popolazione nipponica rispetto a quella rivolta al sistema Sony (che continua a detenere il primato storico in questo senso, anche in materia di scippi e minacce di suicidio) e allo stesso portatile nintendiano, non deve comunque sorprendere, né tanto meno ingenerare errate ipotesi di insuccesso. In poche parole, era prevedibile, e soprattutto era nei piani di Nintendo. Con soli tre titoli a disposizione e nessun "Mario 128" a trainare le vendite non si poteva pretendere di meglio, malgrado la buona performance dei giochi sul settimanale Famitsu (per la cronaca 32 su 40 a **Super Monkey Ball** e **Wave Race**, e 34 su 40 a **Luigi's Mansion**) e gli annunci roboanti che hanno preceduto il lancio del sistema (vedi notizie successive). Ciononostante le commercializzazioni di **Pikmin** ad ottobre, di **Super Smash Bros. DX** a novembre e di **Animal Forest** a dicembre (senza contare **Sonic Adventure 2** e **Phantasy Star Online** di Sega in arrivo entro l'anno) aiuteranno a mantenere viva la fiamma di Gamecube nel Paese del Sol Levante per tutto il periodo natalizio (Nintendo prevede di distribuire altre 400.000 unità entro la fine del 2001), fino all'arrivo delle prossime killer application che non mancheranno di stimolare future impennate del venduto. Ma la di là di questo, è comunque evidente una certa "predilezione" di Nintendo verso il mercato americano, un mercato che non conosce quella crisi che invece imperversa in Giappone e da cui la casa di Kyoto si aspetta di ottenere un riscontro di pubblico decisamente superiore. Se i tragici eventi di New York e Washington non avranno ripercussioni sui piani societari, il prossimo 18 novembre (non più il 5. Il lancio è stato posticipato di 13 giorni per cadere nei pressi del giorno del ringraziamento. Ammesso che gli yankee si sentano in vena di ringraziare...) Nintendo conta di distribuire 700.000 Gamecube per arrivare ad 1.1 milioni di base installata entro la fine dell'anno. Oltre ai titoli già commercializzati in Giappone, gli early adopter americani troveranno nei negozi **Rogue Squadron II**, **Madden NFL 2002**, **NHL Hitz 2002**, **ALL-Star Baseball 2002**, **Dave Mirra Freestyle BMX 2**, **Extreme G3**, **SSX Tricky** e il recentemente annunciato **Crazy Taxi**, più **Pikmin** il 19 novembre ed **Eternal Darkness** e **Super Smash Bros. Melee** il 3 dicembre. Se tutto andrà secondo i piani, Nintendo è certa che per la fine dell'anno fiscale in corso (marzo 2002) il mondo sarà popolato da 4 milioni di Gamecube.

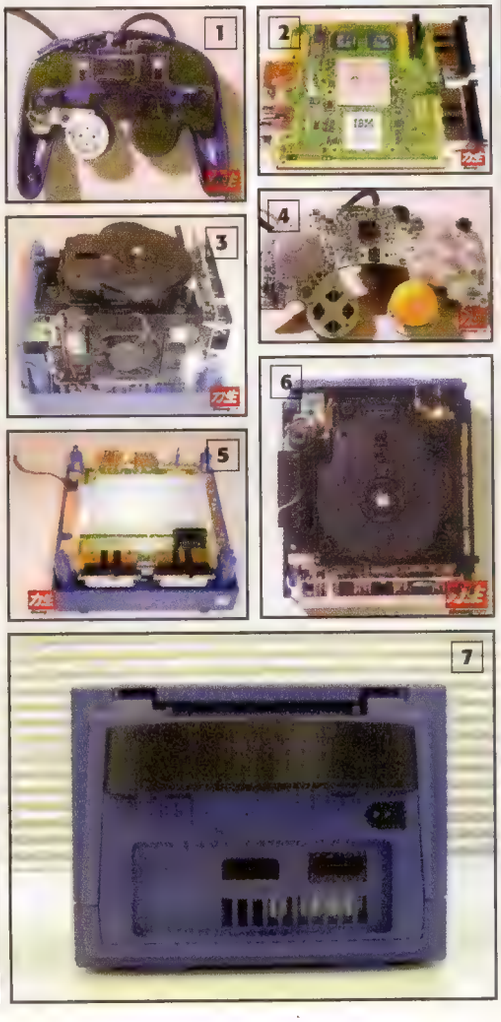
*Il lancio di Gamecube in Giappone sembra sia stato accolto tiepidamente dalla popolazione indigena. Gira voce che Nintendo abbia venduto solo 300mila delle 500mila unità distribuite nei negozi, ma è meglio attendere i dati ufficiali prima di sollevare ipotesi di flop. La disponibilità di console e giochi a poche ore dall'evaporazione delle code, però, non è un buon segno.*

# Boot sequence e SO

La sequenza di boot è il biglietto da visita di ogni nuova console. Quella di Gamecube è stilisticamente ingegnosa ed elegante come ingegnosa ed elegante è l'architettura all'interno del sistema. Un cubetto blu fa il giro dello schermo tracciando la "G" cubica del logo (1-7). La "G" sta per "game", la figura geometrica è un cubo: game-cube. Geniale. Se non si è inserito alcun mini-DVD, alla sequenza segue l'interfaccia del sistema operativo attraverso un banale seppur delizioso effetto morphing (8-11). Un cubo cristallino offre un menu composto da 4 opzioni riconducenti a quattro facce: una per la regolazione dell'ora e della data (14), una per la gestione delle memory card (12), una per la regolazioni di opzioni audio (13) e un'altra per lanciare il gioco eventualmente inserito nel lettore (15).

# Vivisezione Cubica

Come altre console prima di lui, anche GameCube è stato sottoposto al rituale processo di svestizione di cui sono vittime i sistemi caduti nelle mani degli appassionati di tecnologia. Il negozio on-line LikSang dedicato all'esportazione delle prelibatezze asiatiche nel resto del mondo ha battuto sul tempo watch-impress - sito nipponico d'informazione a 360° su tecnologie e videogiochi sempre pronto a smembrare qualsiasi agglomerato di PVC e circuiti elettrici che gli capiti a tiro – pubblicando le prime immagini del sistema Nintendo ignudo (figura 6). La circuiteria si presenta piccola, compatta ed ordinata, con la CPU di IBM, la GPU di ATI e la memoria principale MoSys disposti in fila indiana (figura 2). Una possente ventola rinfresca il tutto (figura 3), coadiuvata dalla placca per la dispersione del calore (figura 5) presente fra il lettore DVD e la scheda principale. Insieme all'unità principale, LikSang ha avuto l'ardire di smantellare anche il controller che si scopre simile al DualShock2 per la tipologia di materiali impiegati (figura 4), ma è equipaggiato con un solo solenoide disposto al centro (figura 1). Un'ultima cosa: l'uscita video analogica presente sul retro della console è identica a quella di SNES e N64 (figura 7). **Super Console** conferma la compatibilità della vecchia cavetteria con Gamecube, ma manca ancora una volta il segnale RGB in uscita. Con ogni probabilità basterà una modifica interna per abilitarlo e poter così utilizzare l'indispensabile cavo SCART RGB.




# Scatolame Cubico

Nell'attesa di poter apprezzare personalmente le ridotte dimensioni di GameCube, dei suoi accessori, dei suoi mini-DVD e delle confezioni di questi ultimi, diamo un'occhiata alle foto comparative che hanno invaso la rete il 14 settembre scorso (un ringraziamento a John tv del forum di gaming-age per il prezioso reportage fotografico).

# I 4 Assi di Nintendo

Nel giro di due mesi Nintendo ha praticamente assicurato al suo neonato sistema un futuro radioso tirando fuori dalla manica, non uno, non due, non tre, ma ben quattro assi. In pratica la grande "N" ha fatto poker.

*Asso di cuori:* **Mario Sunshine** (titolo provvisorio). Il paffuto idraulico nintendiano torna a bagnare i sogni della comunità videoludica in una nuova avventura presentata ufficialmente durante l'edizione 2001 dello Spaceworld. Nulla è noto sulle caratteristiche del gioco, nulla si è detto in merito. Si è solo visto. Mario corre, Mario salta, Mario fa le capriole, in una cittadina affacciata sul mare popolata da creature dalla forma quanto mai bizzarra (un po' cipolle, un po' patate, un po' ravanelli). Sulle sue spalle un misterioso marchingegno composto da un recipiente ed un diffusore. Di cosa? Forse acqua. Nintendo preferisce restare omertosa, ma **Super Console** avanza intriganti ipotesi. Come il titolo lascia intendere (nella sua innocente provvisorietà) la "luce del sole" potrebbe essere l'elemento chiave attorno a cui ha preso forma l'idea di Miyamoto. In una sequenza del filmato, dopo tanti salti e capriole fra le mura e i tetti dei palazzi, un esausto Mario si porta una mano alla fronte per liberarla dal sudore. Qualche fotogramma più avanti lo si vede fermo sotto i rami di un albero. All'ombra. Prende fiato e sembra stare meglio. Intanto l'iconografia ai lati dello schermo attira l'attenzione di occhi avidi di informazioni dedotte. In alto a destra campeggia un indicatore. Si ma di che cosa? E' a forma di stella (il Sole è una stella) e dentro è blu (l'acqua è blu). Due + due = e se fosse l'indicatore del livello di idratazione di Mario? Avrebbe senso. Sotto la calura estiva in cui pare immerso l'ambiente di gioco, il baffuto idraulico nintendiano potrebbe essere penalizzato da un'eccessiva permanenza al solleone con una graduale perdita di liquidi (la sudata di cui sopra) il che lo obbligherebbe di tanto in tanto a ripararsi all'ombra per recuperare le forze. Magari quell'affare che tiene sulle spalle è una sorta di doccia portatile da impiegare per rallentare il processo di disidratazione. O per offrire refrigerio alle creature gigliacee di cui sopra. Potrebbe essere così, o potremmo essere sulla strada sbagliata. Ma poco importa. Mario è tornato, è tornato in **Mario Sunshine**, in uscita nell'estate del 2002. Estate? Una coincidenza?

*Asso di quadri*: un'opera d'arte in the making. Il nuovo Zelda ha sconvolto e diviso la comunità videoludica. Memori della tech demo "Zelda vs Ganondorf" dell'edizione 2000 dello Spaceworld, nessuno si aspettava un **Zelda** così. Al diavolo la banale ostentazione di potenza, via quell'orgia di texture, di poligoni, di bump mapping, e dentro con il cel-chading. La nuova leggenda di **Zelda** è come un film di Walt Disney. Stilizzato, quasi "southparkato", ma sempre piccolo e biondo, Link percorre ambienti poligonali, perfettamente prospettici eppure più cartooneschi di **Jet Set Radio** o di qualsiasi altro prodotto che condivida col titolo di Smile Bit la tecnica rappresentativa. C'è chi ne è rimasto scottato e chi se n'è innamorato (**Super Console** rientra nel secondo gruppo). Ma badate: vederlo in foto può lasciare perplessi. Vederlo in movimento produce assuefazione. Sotto quell'apparente semplicità grafica, ruggisce e scalpita un motore di gioco dalla potenza raccapricciante. Volendo dar credito al filmato mostrato da Nintendo, la versione Gamecube di **Zelda** quasi ridefinisce il concetto di linea curva bandendo il più timido dei gradini dal quadro estetico d'insieme. Luci ed ombre ammantano col precisione tridimensionale personaggi e scenografie apparentemente bidimensionali offrendo un delizioso contrasto visivo fra ciò che vedo e ciò che c'è dietro. All'occhio indifferente e saccente del comune mortale potrà sembrare "un giochino per bambini", ma per chi conosce l'alchimia della grafica 3D non può non apparire come un'ostentazione di potenza al servizio del genio. Come per **Mario Sunshine**, anche la nuova avventura di Link cela i propri tratti caratteriali dietro l'omertà della casa madre. Ciononostante è evidente l'introduzione di almeno un paio di mosse inedite e l'arricchimento della meccanica di gioco con nuovi elementi. Nel primo caso Link è graziato di rinnovata agilità: rotola e balza alle spalle del nemico menando codardi fendenti. Nel secondo passeggia in punta di piedi a distanza di sicurezza da una guardia bestiale, per poi poggiarsi di spalle al muro e fare capolino con la testa dall'angolo come solo Snake sa fare. In arrivo a Natale... del 2002... in Giappone. Sì, ci sarà da aspettare parecchio.

*Asso di fiori:* Namco si siede al tavolo da gioco(cubo) e fa scivolare sottobanco **Soul Calibur 2**, dritto dritto nel lettore di Gamecube. Anche stavolta è solo un filmato (e qualche foto), ma non è niente di sconvolgente. Del resto il gioco è in sviluppo da ieri, su System246 quindi ci vorrà del tempo per vedere di che pasta è fatto realmente. In ogni caso un evidente segnale di sostegno alla causa nintendiana da parte della società di Nakamura. In arrivo nel 2002 inoltrato in versione coin-op, GC e PS2.

*Asso di picche:* Il 13 settembre scorso, alla vigilia del lancio di Gamecube in Giappone, Capcom e Nintendo hanno annunciato la sigla di un accordo che riporta indietro nel tempo, a quando **Street Fighter II** "era solo per il Super Famicom". Per l'utenza Sony è stato come leggere un bollettino di morte. **Biohazard 4** (aka **Resident Evil 4**), inizialmente previsto per più piattaforme, uscirà solo ed esclusivamente su Gamecube. **Biohazard 0**, il prequel della saga capcomiana, uscirà solo ed esclusivamente su Gamecube. I remake di **Biohazard 1**, **2** e **3** verranno realizzati solo ed esclusivamente su Gamecube. Si comincia il 22 marzo 2002, in Giappone, con la commercializzazione del remake di **Biohazard** (a cui si riferiscono le foto). Poi sarà la volta di **BH0** e poi del 2, del 3 e per finire **BH4**, nel 2003/2004. Dal palchetto delle conferenza stampa importanti, Shigeru Miyamoto e Shinji Mikami si sono dati la mano e all'unisono hanno affondato un coltello da caccia nel cuore dell'utenza PlayStation2. *"Dato che non vogliamo che i nostri clienti siano costretti a comprare più sistemi per seguire la serie di **Biohazard**,"* ha dichiarato Mikami-san *"abbiamo deciso di focalizzarci su una sola console: il Gamecube."* E' la motivazione meno ragionevole del mondo (l'utenza Sony avrebbe accettato più volentieri cause riconducibili a presunte ostilità tecniche del sistema Sony) se si considera che ci sono già 15 milioni di persone pronte a farsi masticare ancora dagli zombie, ma è la motivazione che ha dato Mikami e pertanto è l'unica nota al pubblico pagante. Come prevedibile, le reazioni del popolo "sonaro" sono state feroci, feroci al punto da indurre Capcom a puntare il dito sull'esclusività di **Devil May Cry** e sul prossimo **Onimusha 2** per placarle, ma in questo clima di esclusività che si rompono e si ricompongono, dissolvendo definitivamente ogni miraggio di stabili regimi produttivi multiformato, è stato come pisciare su un incendio.

## Mario Sunshine

Produttore: Nintendo
Uscita: Estate 2002

## Legend of Zelda

Produttore: Nintendo
Uscita: Natale 2002

## Soul Calibur 2

Produttore: Namco
Uscita: 2002

Lasciando che le reazioni collaterali all'annuncio si consumino nei luoghi più opportuni, parliamo del pomo della discordia. La versione Gamecube di **Biohazard** ripropone gli stessi ambienti in cui il team STARS fece il suo primo incontro con le "cavie" della sperimentazione di Umbrella nel 1996. Non è noto fino a che punto la fedeltà della conversione all'originale limiterà le facoltà di arricchirla con elementi inediti, ma certamente dal punto di vista estetico il gioco fa la sua raccapricciante figura. I fondali restano in bitmap ma le possibilità offerte dalla nuova tecnologia Nintendo li hanno resi meno "immobili". Come sperimentato in **Onimusha**, Capcom sembra aver acquisito una sorta di specializzazione nel campo del precalcolato e lo dimostra palesemente in questo **Biohazard** impiegando raffinati algoritmi di ombreggiatura ed animazioni del fondale. Altrettanto notevole appare il livello di dettaglio del "nuovo" Chris e dei suoi indesiderati coinquilini. Piuttosto biasimabile – seppur prevedibile – invece, il riciclo delle medesime routine di animazione e dello stesso sistema di controllo dell'originale **Biohazard**.

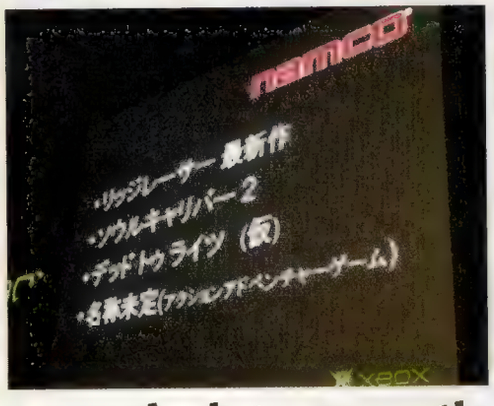
*Gli M&M's (Miyamoto-san e Mikami-san) si concedono ai fotografi dopo aver dato l'annuncio. Nello sguardo di Miyamoto è palese una certa soddisfazione. Del resto il suo Gamecube è appena stato nominato unico erede di una serie videoludica di enorme successo e al tempo stesso dichiarato "maturo".*

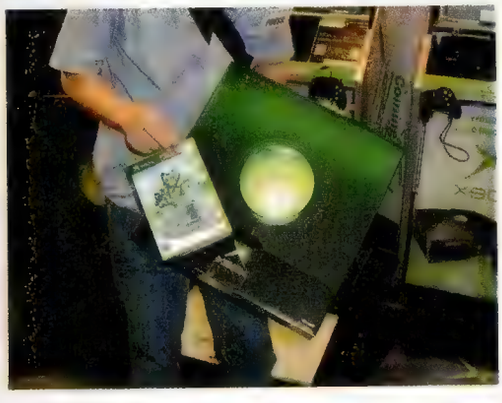
## Biohazard

Produttore: Capcom
Uscita: 22 Marzo 2002

# **Xbox** Summer **Conference**

Il 27 agosto Microsoft ha tenuto in Giappone una conferenza riservata alla stampa che ha svelato gustose novità sul fronte sviluppatori e titoli. Alla già lunga lista di softco nipponiche interessate a sviluppare per Xbox, ora si aggiungono anche Namco, From Software e Atlus, mentre in casa Squaresoft, per il momento, tutto tace. Il vice presidente del team Xbox orientale, Hirohisa Oura, ha annunciato che il software verrà venduto a circa 6.800 yen ed ha assicurato che, anche "grazie" al ritardo del lancio (vedi sotto), l'uscita della console sarà accompagnata da una quindicina di titoli. Tra questi, i demo che maggiormente hanno attirato l'attenzione del pubblico sono stati quelli dei due titoli Konami attualmente in sviluppo (**Air Force Delta Storm** e **Silent Hill 2: The Final Verse**), **Sega GT2002**, **Genma Onimusha** di Capcom, e l'immancabile **Dead or Alive 3**.



# Launch date e conti...

Nonostante le rassicurazioni iniziali, il lancio di Xbox in Giappone ha subito un ritardo. Durante la conferenza stampa è stata annunciata la data ufficiale di commercializzazione della console: 22 febbraio 2002. In questo modo, la terra del Sol Levante si ritrova "declassata" all'anno prossimo al pari dell'Europa. Anche le ragioni del ritardo accomunano i due mercati: Microsoft vuole essere certa di avere un sufficiente numero di unità in modo da evitare scontenti fra gli early adopter. Quattro mesi di ritardo, però, potrebbero risultare fatali sul suolo nipponico, considerato l'avvento di Gamecube e l'attuale imperversare della console Sony. Per il fatidico 8 novembre, negli USA, dovrebbero essere pronte circa 800.000 unità, alcune delle quali già prenotate da tempo. A questo proposito merita di essere segnalato un fenomeno simile a quello che colorì il lancio di PS2 in Italia. I commercianti che vogliono realizzare delle prevendite ufficiali, sono infatti "invitati" da Microsoft ad ordinare, per ogni Xbox, anche tre giochi (di cui almeno uno prodotto dalla casa di Redmond) e un accessorio, come un pad aggiuntivo. L'obbligo di acquisto è di conseguenza ricaduto anche sugli utenti che per prenotare Xbox, tra console, giochi e accessorio, devono sborsare circa 500 dollari. Dal canto suo, Microsoft assicura che, a partire dal lancio, Xbox potrà essere acquistato singolarmente a 299$ e che gli attuali "bundle" sono stati decisi dai rivenditori (modo furbo per nascondere che non avevano altra scelta) e comunque dedicati agli hardcore gamer. Curiosamente, un americano spenderebbe di più prenotando una console Xbox sul suo mercato che comprando un Gamecube accessoriato e con due giochi a scelta attraverso il mercato parallelo. Strano, ma vero.

# **Konami** e voci di corridoio

Ultimamente in rete si sta diffondendo una voce secondo la quale Konami non sarebbe più interessata a sviluppare giochi Xbox. Sebbene il lancio dei promettenti **Air Force Delta Storm** e **Silent Hill 2: The Final Verse** sia stato confermato, perplessità restano sulle sorti di altre produzioni. Tra queste **Metal Gear Solid X**, annunciato in tempi lontani ed ora diventato progetto fantasma. In casa Konami, infatti, si è sempre affermato che **Metal Gear Solid 2** fosse un'esclusiva PS2, ed ora pare che l'eventuale progetto per Xbox sia, appunto, più eventuale di prima. La stessa Microsoft si è rifiutata di rilasciare una dichiarazione ufficiale a tal proposito, spiegando che la realizzazione o meno di alcuni titoli è una decisione che spetta solo alla softco giapponese.

## SEGA **GT2002** *(WOW Entertainment)*

Il primo **Sega GT** era stato accolto con un certo entusiasmo dall'utenza Dreamcast, entusiasmo però presto sopito allorquando è venuto il momento di fare i confronti con il quasi omonimo franchise di casa Polyphony. Sega non si è comunque data per vinta ed ha ora annunciato questo **Sega GT2002** per il bestione Microsoft. Quasi immutato dovrebbe restare l'intricato ma ben apprezzato sistema per guadagnare nuove autovetture e piste, mentre il comparto grafico, ovviamente, promette stravolgimenti. WOW Entertainment è convinta di riuscire a sviluppare un simulatore che dal punto di vista cosmetico possa competere ed addirittura battere **GT3**: le immagini sono effettivamente spettacolari, resta da vedere come si comporterà il tutto ai promessi 60fps. Ancora in forse è l'interessante possibilità di gareggiare con altri avversari online (anche perché tutto il futuro in rete di Xbox – del videogioco in generale – è un po' in sospeso), mentre è assicurato un nuovo algoritmo di fisica delle macchine ed una migliorata AI dei piloti controllati dalla CPU.

## Metal **Dungeon** *(Panther Software)*

Nel mondo di Aransas, la scienza e la tecnologia convivono con la magia e l'occultismo. In questo scenario il giocatore è chiamato a comandare un team formato da umani e cyborg all'interno di dungeon in perenne mutazione. Tra il fantasy e il fantascientifico, **Metal Dungeon** si presenta come un RPG piuttosto classico, foriero di esplorazione in real-time e combattimenti a turni.

## Genma **Onimusha** *(Capcom)*

**Onimusha** ha rappresentato il primo passo del processo di rinnovamento del survival horror capcomiani (culminato in **Devil May Cry**). La versione di Onimusha per Xbox dovrebbe offrire diverse novità. Oltre ad alcuni miglioramenti grafici, specie per quanto riguarda la definizione delle texture ed i giochi di luce, sono previsti nuovi personaggi, costumi ed ambientazioni. Saranno presenti anche creature nemiche inedite, alcune delle quali in grado di utilizzare lo stesso potere del protagonista (risucchiare le anime).
Sempre allo scopo di rendere i combattimenti maggiormente impegnativi, è previsto anche un ritocco generale dell'AI dei nemici, che promettono di essere ancora più aggressivi.

## Transworld **Surf** *(Hudson)*

Dai tempi di **California Games** non si è più riusciti a trovare un gioco di surf che fosse quanto meno divertente. Ora Hudson prova a sbaragliare la ben poco nutrita concorrenza con **Transworld Surf**, titolo preso in prestito da un noto magazine dedicato a questa disciplina un po' freakettona. Come accade in **Amped**, qualora si riesca a fare un trick di fronte ad un fotografo della suddetta rivista (al suo arrivo compare una finestrella che mostra il suo punto di vista) si guadagnano molti più punti e pure la possibilità di essere pubblicati sul giornale. Le evoluzioni performabili vanno ben oltre i limiti della fisica reale, permettendo combinazioni impossibili ma sicuramente gratificanti e spettacolari. Grande cura pare riposta nella realizzazione delle masse d'acqua, così come del moto ondoso, nonché delle visuali più spettacolari da cui inquadrare la scena (come quando si entra nel "tubo" formato dalle onde). Il gioco prevede anche una modalità a "missioni", come la necessità di liberare delfini impigliati nelle reti, o cavalcare per il maggior tempo possibile una singola onda, oppure riuscire a passare dall'una all'altra senza cadere.

## Kabuki **Warriors** *(Genki)*

Intitolato **Zan Kabuki** in Giappone, il titolo Crave si propone di mantenere vivo il genere dei picchiaduro nippo-medievali, attingendo all'antica arte del Kabuki, a metà strada tra teatro, danza e lotta. Numerose modalità sono previste per mantenere vivo l'interesse del giocatore, tra cui il "trading system", nel quale sfidare altre scuole alla ricerca di nuovi talenti per il proprio team, che potrà poi essere utilizzato nel "tour system", non meglio specificato "adventure mode".

## Double **S.T.E.A.L.** *(Bunkasha Games)*

Bunkasha Publishing è una delle più vecchie realtà editoriali giapponesi. Ora ha deciso di buttarsi nel mondo dei videogiochi con questo **Double S.T.E.A.L.**, titolo automobilistico dalla netta impronta arcade. Il giocatore potrà scegliere tra più di 10 veicoli e affrontare 16 diversi livelli urbani (divisi in due unità narrative a seconda della fazione scelta: "Kowloon Police" o "Poor Spy"), corredati di traffico e zeppi di pedoni. Tra le altre modalità disponibili sarà possibile sfidare i propri amici grazie al "Versus Mode" o se stessi tramite il classico "Time-attack".

## Murakumo *(From Software)*

Dopo innumerevoli simulazioni, From Software ha deciso di sviluppare un Mech game improntato decisamente all'azione ed al combattimento, alla **Z.O.E.** insomma. Il titolo rappresenta il nome di una task force anticrimine, armata, appunto, di esoscheletri potenziati che in questo caso assumono il nome di ARK. Ogni livello di gioco verrà scomposto in più missioni, ognuna delle quali da completare entro un tempo limite.

## Gaia **Blade** *(From Software)*

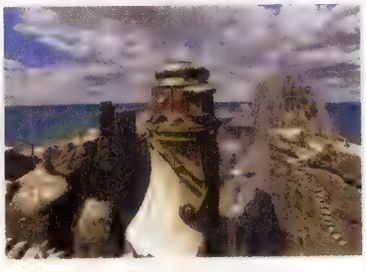
Sviluppato dallo stesso team responsabile di **Eternal Ring** e **Armored Core**, **Gaia Blade** si presenta come un simulation-RPG in tempo reale. Il gioco è ambientato in un universo fantasy ed è popolato da 12 differenti razze, tra le quali il giocatore dovrà reclutare gli elementi con cui costruire il proprio party.

## **Relics:** *The absolute Spirit (Bothtec)*

Riproposizione di un vecchio gioco a 8bit, **Relic** basa la propria dinamica su premesse molto simili a **The Sentinel** (che già ha subito un remake). Nei panni (?) di un puro spirito, il giocatore è chiamato ad impadronirsi dei corpi vicini, siano essi guerrieri o belve affamate. Il tutto, ovviamente, presentato in tre dimensioni. Er...

## **Myst III** Exile *(Mi-Pic)*

Poco da dire per questo nuovo episodio di uno dei franchise che più insensatamente ha spopolato in mezzo mondo arrivando a toccare quote di venduto con sei zeri. Nuove immagini quasi statiche, questa volta *"esaltate dalla potenza di Xbox"* e nuovi rompicapo (nel vero senso della parola) da superare per svelare una nuova schermata. Poco interattivo, ma dotato di un suo certo fascino, a quanto pare.



## **X**-Chaser *(Idea Factory)*

Nella terra di Zedan solo i più forti riescono a sopravvivere. Tra questi, il personaggio governato dal giocatore che, volendo, potrà godere di questo action RPG in compagnia di altri tre amici. La caratteristica peculiare di **X-Chaser**, infatti, sarà la possibilità di affrontare l'avventura contemporaneamente in quattro.

# <Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it



## I Fratelli Mark

Negli ultimi due mesi abbiamo visto come la Sega divenne un colosso nel campo del divertimento "coin-operated": una lenta, ma inesorabile ascesa che ha reso la società uno degli ultimi grandi nomi di questa industria che attraversa da anni una profonda crisi. Molti di voi comunque conosceranno la Sega anche (e forse soprattutto) per le sue console che, pur con alterna fortuna, hanno divertito milioni di giocatori "da casa". In questa "puntata" di **Retrogaming** racconteremo i primi passi della società nel settore delle console. La decisione di entrare anche nel mercato home venne presa nei primi anni '80 quando la Sega decise di supportare i più importanti sistemi dell'epoca convertendo direttamente i propri maggiori successi arcade. Fino ad allora le conversioni venivano invece prodotte da società terze come Coleco, Parker, Atari che ne acquistavano i diritti a suon di dollaroni. Le prime conversioni dirette riguardarono tre hit come **Congo Bongo**, **Star Trek** e **Buck Rogers**: questi titoli vennero velocemente convertiti per Atari 2600, Atari 5200, Colecovision, Intellivision e per diversi popolari home computer come il Commodore 64. Purtroppo per la Sega gran parte di queste conversioni arrivarono sul mercato nel momento di massima crisi e passarono pressoché inosservate: il primo tentativo di espandersi nel settore casalingo si rivelò perciò un fallimento notevole. Come abbiamo già visto, con la crisi del settore la Sega fu venduta "a pezzi" e venne rifondata in Giappone quasi da zero. La nuova dirigenza giapponese decise di provare un diverso approccio: la Sega avrebbe tentato di entrare nel mercato home producendo una console per videogiochi. Questo primo sistema fu distribuito in Giappone il 14 luglio 1983 con il nome di SG-1000 ad un prezzo di 15.000 yen (che corrispondono al cambio attuale a circa 250.000 lire). Il sistema, di colore bianco e con un design datato anche per l'epoca, era basato su una tecnologia molto simile a quella presente nel Colecovision: processore Z80 (o meglio, una sua variante prodotta dalla NEC) a 1.2Mhz e 16KB di RAM. La confezione di base comprendeva anche un controller modello SK-1000 dotato di un piccolo joystick e di due pulsanti laterali, ma non includeva alcun gioco, una soluzione decisamente controcorrente rispetto alla consolidata prassi del bundle dell'epoca. Dopo l'esordio in patria, il sistema venne lanciato anche in Asia ed in Nuova Zelanda dove fu venduto con il marchio Grandstand, ma in nessun dei due mercati riuscì ad ottenere un riscontro di pubblico sufficiente. I giochi, distribuiti su cartucce, erano quasi tutte conversioni di coin-op Sega: tra questi citiamo **Congo Bongo**, **Border Line**, **Yamato**, **Star Jacker**, **Champion Tennis**, **Monaco GP**, **Sinbad Mystery** ed **Flicky**. L'SG-1000 rappresentò solo il capostipite di una lunga serie di modelli che ne condivisero gran parte della tecnologia. Il primo fra questi fu l'SG-1000 Mark II. Commercializzato nell'ottobre del 1985 si distingueva dal suo predecessore per un design decisamente più moderno, un processore in grado di funzionare a 2.3Mhz e la possibilità di essere facilmente espanso con varie periferiche. Tra queste vi era una tastiera venduta con una cartuccia BASIC, un registratore, una stampante e amenità varie come volanti ed altri controller alternativi.

A questo si aggiungeva anche la possibilità di utilizzare giochi su piccole schede chiamate Game Card. Queste ultime potevano essere utilizzate anche con il vecchio modello grazie ad uno speciale adattatore venduto a parte, il Card Catcher Module. Molti popolarissimi titoli Sega, tra cui citiamo solamente **Choplifter**, **Hang On**, **Pitfall 2 Arcade** e **Zaxxon** vennero prodotti su queste comode card divenendo così popolari da spingere la Sega a rendere possibile un loro utilizzo addirittura con il successivo Master System. Ufficialmente il Mark II venne distribuito solo in Giappone, ma era possibile trovarlo anche in Australia e Nuova Zelanda attraverso canali non ufficiali.

Parallelamente alla serie 1000 la Sega sviluppò anche una linea di veri home computer che utilizzavano la medesima tecnologia. Era previsto che questa linea sarebbe stata rappresentata dall'SG-1000 Mark II, ma in seguito al fenomenale successo ottenuto dal Commodore 64, la Sega decise di posporne l'uscita. Le risorse della sezione Ricerca e Sviluppo vennero tutte utilizzate per progettare nel minor tempo possibile un computer più concorrenziale. Nel novembre del 1983 venne così commercializzato in Giappone l'SC-3000 al prezzo di 29.800 yen (in lire circa mezzo milione). Il cuore del sistema era uno Z80 marchiato NEC a 3.58Mhz a cui si affiancavano i soliti chip grafici e sonori di Texas Instruments e 32KB di RAM. Il sistema, grazie anche ad una VRAM di 16KB era in grado di gestire due modi grafici: 256x220 pixels e 256x192 pixels con un massimo di 64 colori visualizzabili su schermo e ricavabili da una palette di 256. Inoltre era anche facilmente espandibile con parecchie periferiche tra cui registratori, stampanti ed un interessante disk drive. Quest'ultimo faceva parte della mastodontica Expansion Unit SF-7000 che comprendeva un floppy disk da 3", una porta centronics ed una espansione di memoria da 16KB; il prezzo di vendita altissimo frenò però la diffusione di questo prodotto: il prezzo fu difatti fissato a ben 79.800 Yen (circa un milione e quattrocento mila lire!). Il sistema era perfettamente compatibile con tutte le cartucce dell'SG-1000 (incluse le card, utilizzabili anche in questo caso solo con l'ausilio del solito Card Catcher) oltre a speciali cartucce avanzate tra cui i popolari Basic Level I, II e III ed una speciale cartuccia musicale. L'SC-3000 fu prodotto in tre versioni, una bianca riservata al mercato giapponese, una nera riservata al mercato estero ed una versione deluxe chiamata SC-3000H. Quest'ultimo modello era dotato di una tastiera standard (gli altri invece avevano una tastiera in gomma simile a quella dello Spectrum) ed una RAM da 48KB. Tutti questi sistemi furono commercializzati, oltre che in Giappone, anche in Asia, Australia, Nuova Zelanda e in Europa (in Francia il sistema venne venduto come Yeno SC-3000). In Italia la distribuzione degli SC-3000 fu affidata alla Melchioni che riuscì anche a vendere un discreto numero di esemplari, tant'è che nel 1986 vi erano diversi user group italiani dedicati alla serie 3000. Il principale problema di questo computer era l'assenza di una ROM: per poter essere utilizzato si doveva necessariamente inserire una cartuccia. Purtroppo questo si rivelò errore di valutazione da parte degli ingegneri responsabili dato che, utilizzando la cartuccia per il BASIC, rimanevano solo pochi KB a disposizione per programmare e questo limitava moltissimo l'utilizzo della macchina. Questo problema poteva essere ovviato con l'acquisto di un'espansione di memoria (che per la cronaca all'epoca costava parecchio) o del costosissimo Expansion Unit SF-7000. Solo i fortunati possessori del raro SC-3000H potevano perciò utilizzare il sistema senza dover acquistare alcunché di extra. Oltretutto il sistema fu anche commercializzato in un pessimo anno: in Occidente Commodore e Sinclair dominavano già il mercato, mentre in Giappone il quasi contemporaneo lancio dei computer basati sullo standard MSX rese vani gli sforzi della Sega. Solo in Australia ed in Nuova Zelanda il

sistema riuscì a raggiungere una penetrazione tale da permettergli di rivaleggiare per anni con il Commodore 64: questo spiega il motivo per cui molte periferiche addizionali, tra cui una light pen ed un modulo di sintesi vocale furono distribuite solo in questi paesi. Ciò che più stupisce è che nonostante lo scarso successo di questi sistemi, sul mercato vennero lanciate parecchie console compatibili con le cartucce dell'SG-1000 prodotte da società terze con licenza da parte della Sega. I più famosi tra questi cloni furono quelli della Tsudaka, una società produttrice di giocattoli, con il nome di Othello Multivision. La prima versione dell'OM, l'FG-1000, venne commercializzata con notevole successo nel 1983: era dotato di un joystick inserito direttamente nello chassis ed includeva nella ROM la versione elettronica dell'Othello (popolare gioco da tavolo di cui la Tsudaka ha tuttora i diritti esclusivi per il Giappone). Qualche anno più tardi arrivò anche una seconda versione, l'FG-2000, che si differenziava solo per il fatto di essere dotata di joypad. La Tsukada produsse anche un discreto numero di giochi su cartuccia contribuendo così ad accrescere la limitata softeca del sistema Sega con conversioni come **Q-Bert**, un gioco di MahJong ed un tie-in cinematografico ispirato alle gesta di James Bond.

La Bit Corporation, società asiatica specializzata nella produzione di cloni di sistemi popolari, produsse, non si sa quanto legalmente, due cloni dell'SG-1000 che si distinguevano dagli originali solo per il nome e per poche differenze cosmetiche. La curiosa particolarità di questi sistemi era la loro compatibilità con le cartucce del Colecovision (che con i sistemi Sega condivideva difatti gran parte della componentistica). I prodotti di Bit Corporation vennero distribuiti anche negli USA da Telegames nel 1988 con il nome di Personal Arcade e dal 1990 con il nome originale, ovvero Dina 2-in-one. Entrambi i sistemi (che si differenziavano solo per il nome e poco altro) sono da sempre stati venduti come cloni dell'allora ormai introvabile Colecovision nonostante la compatibilità con quest'ultimo non sia garantita al 100%. Per molti anni i collezionisti americani si sono interrogati sull'impiego della seconda porta cartucce e del connettore di espansione che si trovava sul lato del sistema: solo con l'avvento di internet si è saputo che le due porte permettevano di utilizzare i giochi e di collegare le periferiche commercializzate qualche anno prima per l'SG-1000. Il Personal Arcade è famoso tra i collezionisti americani soprattutto per la scarsa qualità dell'elettronica interna e per le molte modifiche apportate dalla Telegames sugli esemplari venduti negli Stati Uniti (modifiche finalizzate a disabilitare la seconda porta cartucce).

Altro importante clone, stavolta però ufficiale, fu prodotto dalla Pioneer con il nome di Video Game Pack SD-G5. Questa versione dell'SG-1000 non era niente altro che un modulo da inserire in particolari TV color prodotti dalla stessa Pioneer che permettevano in questo modo di utilizzare i giochi senza dover collegare sistemi esternamente. Questa versione è a tutti gli effetti la più rara in assoluto visto che ne vennero prodotti solo pochissimi esemplari tutti venduti ai (pochi...) acquirenti del costosissimo televisore "Seed" adatto ad ospitarli. E' interessante notare che il concetto di Game Pack fu ripreso anni dopo dalla stessa Pioneer nell'ambito della tecnologia del Laser Active, una console basata sulla tecnologia Laser Disk e compatibile con PC Engine e Megadrive grazie a dei game pack aggiuntivi. Come abbiamo già visto, il successo dell'SG-1000 e dei suoi fratelli fu scarso soprattutto in Giappone dove la Sega sperava invece di riuscire a conquistare il mercato. Per questo motivo la società giapponese decise di introdurre un ulteriore e potenziato modello: il Sega SG-1000 Mark III, per gli amici semplicemente Mark III. Quest'ultima evoluzione fu lanciata nell'ottobre del 1985 al prezzo di 15.000 yen (al cambio attuale circa 260.000 lire) ed era inteso come il principale concorrente del Nintendo Family Computer (Famicom, successivamente conosciuto all'estero come Nintendo Entertainment System, NES). Il sistema si presentava esteticamente molto simile al precedente Mark II ma poteva contare su un più potente Z80 a 3.6 MHz e su parecchie migliorie a livello grafico (più colori e più sprite su schermo contemporaneamente) e soprattutto a livello sonoro. Il Mark III fu difatti il primo sistema in assoluto ad includere un chip di sintesi sonora PCM che poteva generare audio su sei canali; a questo si poteva aggiungere anche un modulo esterno di sintesi FM basato sul potente chip Yamaha YM-2413 e che aggiungeva altri nove canali audio e ben quindici strumenti sintetizzati pre-programmati. Grazie a questi chip il Mark III divenne a tutti gli effetti il sistema con le migliori prestazioni sonore dell'epoca. Oltre a poter utilizzare tutto il software prodotto per i suoi predecessori (cartucce e card), il Mark III venne messo in circolazione con una serie di inusuali periferiche tra cui una tavoletta grafica simile a quelle prodotte in occidente dalla Koala per i computer Commodore ed Apple. Altra interessante periferica furono gli occhiali tridimensionali, una variante elettronica dei famosi occhiali con lenti rosse e blu che avevano avuto gran successo negli anni cinquanta. Nonostante l'obiettiva superiorità hardware del sistema Sega rispetto al concorrente Famicom, le vendite non riuscirono mai a decollare. Si decise perciò di cambiare per l'ennesima volta strategia seguendo di pari passo quella adottata dalla Nintendo. Sulla base del Mark III i progettisti hardware della Sega progettarono in pochi mesi una console per videogiochi che venne chiamata Sega Master System. Il sistema, in seguito popolarissimo in tutto il mondo, non fu altro che il risultato di una serie di modifiche effettuate sull'hardware del Mark III: ogni porta di espansione fu tolta e vennero eliminati gran parte dei connettori per le periferiche opzionali. La versione giapponese del Master System risultò comunque più potente ed appetibile della controparte occidentale grazie ad alcune migliorie tra cui citiamo l'integrazione su scheda del chip Yamaha per la gestione del sonoro FM (precedentemente disponibile solo come periferica esterna), la presenza di tasti Ågrapid fireÅh sui controller e l'inclusione nella ROM di una impressionante demo di **Space Harrier**. Allo scopo di contenere i costi, la versione occidentale non presentava questa caratteristiche e la demo inclusa nella ROM proponeva un banale gioco di labirinto. Il Master System esordì sul mercato nel novembre del 1987 al prezzo di 16.800 yen (circa 290.000 lire). Da quel momento, almeno all'estero, le sorti della Sega cambiarono notevolmente. Ma questa è un'altra storia di cui, forse, riparleremo un'altra volta...

# <Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

**Feedback**: thefirstplace@katamail.com

## INTRO - Ode al Saturn: elogio funebre dei migliori amici -

Benvenuti ai confini del retrogaming. Questo mese **TFP** celebra l'ultima console a compiere il salto oltre la staccionata del presente e ad approdare al passato: il Saturn. E mentre diamo il benvenuto allo scatolotto Sega pensiamo: chi meglio può tessere le lodi di una console se non i suoi migliori amici? È per questo motivo che questo mese **TFP** ospita sulle sue pagine due preziosi compagni di viaggio del 32bit Sega: **Radiant Silvergun** e **Keio Yugekitai**. Perché la filosofia del retrogaming può sembrare complessa, ma alla fine il concetto di fondo è uno solo: il videogioco. Per questo chiudiamo qui questa **INTRO** e cediamo a lui la parola. In fretta, prima che sopraggiunga la commozione. Ma non prima, ovviamente, dell'irrinunciabile domanda del mese: l'evoluzione tecnologica coincide con l'evoluzione del videogioco?

a cura di ivanfulco

## Keio Yugekitai

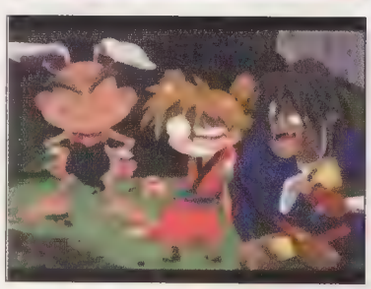
Se c'è una cosa che mi fa incazzare è quando una ragazzina ai comandi di un mech irrompe in casa mia mentre sto cenando, rubandomi poi la sfera magica che tengo in salotto, mentre un procione trimillenario di nome Dr. Pon, che sta cercando di raccogliere tutte le sfere per risvegliare un demone alle pendici del monte Fuji, mi lancia una bomba sulla casa urlando "meruri kurisumasu!". In quelle occasioni mi verrebbe da vestirmi da coniglietta e andare a far fuori tonnellate di procioni. Non capita anche a voi?

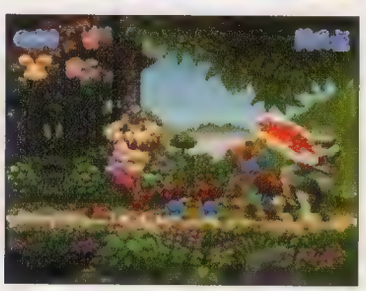
Giocare a **Keio Yugekitai** significa non sapere cosa aspettarsi nel livello successivo. Rami si muove tra gli splendidi boschi del primo stage e sembra di trovarsi di fronte ad un classico platform. Un pulsante per saltare, un secondo per raccogliere e lanciare oggetti, un terzo per usare l'arma raccolta, un dorsale per correre. Tra piattaforma e piattaforma Rami salta sulla testa dei procioni, sfrutta uno strano animaletto come trampolino vivente, raccoglie coniglietti dorati per conquistare una vita bonus. Poi trova una scatola nel bosco e ne esce fuori un martello. E allora via di martellate, tra nidi di uccellini frignanti e passerotti obesi. Raggiunta la fine del livello un breve istante di tregua, ci guardiamo intorno e crediamo di aver capito tutto, poi la casetta nella quale ci siamo rifugiati precipita in una miniera. D'accordo, pensiamo, procioni minatori, nuovi percorsi, nuovi oggetti da tirare, ma tutto sembra simile. Invece troviamo un'altra scatola e ne esce fuori un ombrello. Constatiamo che come arma da offesa è meno rapida del martello e stiamo quasi per lasciarla ai topi, ma poi scopriamo che è possibile aprirlo. Avanziamo allora tra le miniere con un ombrello rosa sulla testa. Non pretendiamo di sembrare normali, ma chissà perché ci piace. Ma il tempo per sollazzarci è poco, e solo pochi metri dopo una corrente d'aria ci spara verso l'alto. Raggiunta una miniera superiore scartiamo di lato, e mentre riatterriamo planando ci sentiamo un po' Mary Poppins e un po' Superman. Però in fondo siamo soddisfatti, perché l'utilità dell'aggeggio ci sembra ormai del tutto chiara. Ma è una certezza che svanisce in fretta, proprio quando, dopo pochi passi, enormi massi cominciano a caderci sulla testa. Pensiamo che è la fine, che era destino finire sottilettati in fondo ad una miniera, ma il nostro ombrello aperto incredibilmente ci protegge e le mastodontiche rocce rimbalzano via senza obiettare. Quindi raggiungeremo la fine anche di questo livello, e crederemo di nuovo di aver capito tutto. Una volta iniziato il terzo stage a cavallo del draghetto, impegnati a volare, sparare fiamme e raccogliere power-up, questa sicurezza inizierà però velocemente a sfumare. E quasi non ci penseremo più mentre, dopo aver modificato la velocità di crociera con uno dei tre tasti superiori, passeremo con manovra ardita tra maiali marinai e procioni levitanti, cercando di far esplodere qualsiasi cosa appaia su schermo…

La verità è che **Keio Yugekitai** è una continua sorpresa. E che lungo i suoi livelli è possibile trovare tutto ed il contrario di tutto. Così, mentre rispediamo al mittente bombe ad orologeria, cerchiamo di non cadere da un treno guidato da un topo o martellizziamo ninja idioti mentre fuggiamo da una mandria di procioni infuriati, viene da pensare che dietro questo gioco possano esserci designer con problemi mentali. Ma bastano poche ore per capire che c'è molto più di semplice follia in **Keio Yugekitai**. Ci sono meccaniche di gioco intuitive e ben congegnate, boss da studiare e da affrontare con piglio strategico, bellissimi scenari 2D su cui muoversi con leggerezza ma, al tempo stesso, con circospezione. Perché **Keio Yugekitai**, questo è certo, richiede pazienza. Il primo contatto con un avversario ci fa sfuggire di mano l'arma o l'oggetto in nostro possesso. Una collisione qualora non si abbia niente con sé porta direttamente alla perdita della vita. E allora via a raccogliere subito qualcosa, se è inutile non importa, se non si trova siamo nei guai, se si perde l'arma subito a riprenderla prima che scompaia. Ogni livello, insomma, è un concentrato di insidie che poco s'intona alle atmosfere umoristiche del gioco. Impossibile affrontare uno stage senza la necessaria attenzione. Altrettanto sciagurato cercare di raggiungerne la fine in corsa scoordinata. Troveremmo solo il game over. E forse è giusto così, perché i livelli non sono moltissimi (solo 20), perché dopo ogni boss è possibile salvare la partita, e perché di artifici per incentivare la rigiocabilità, purtroppo, c'è poca traccia. Insomma, è la filosofia dello slow-game. Un progredire a passo lento che permetta di gustarsi i sapori di questa piccola avventura, nuotando tra procioni subacquei, affrontando un mini-torneo di combattimento o saltando tra i binari delle montagne russe a bordo di un vagone piagnone. In definitiva…

**Keio Yugekitai** non è un capolavoro, ma potrebbe rimanervi nel cuore. Abbiamo giocato centinaia di giochi, ne abbiamo sorvolati migliaia, eppure in cuor nostro continuiamo a ricordarne solo alcuni. Sono quelle piccole emozioni che non è possibile ricondurre alla razionalità. Tra di esse conserviamo immensi capolavori, grandi promesse non mantenute, oppure oscure delusioni portate a termine per forza d'inerzia. Eppure ognuna di queste avventure aveva qualcosa di forte dentro. Una sensazione buona intorno alla quale il gioco si avvolgeva e ci parlava, entrandoci poi misteriosamente nelle ossa. **Keio Yugekitai** ha quel qualcosa di grande. Quelle atmosfere sature di sapore orientale. Quell'ironia e quel nonsense da lacrima a mandorla. Quella semplicità di gioco in cui l'artificio non è concesso e che riserva solo purezza ludica. **Keio Yugekitai** è un gioco sincero e discreto, e vuole farvi sorridere. Provare ad entrare nel suo mondo è un segno di rispetto nei suoi confronti. E chissà che davvero non vi rimanga nel cuore.

Scheda Artistica
Formato: **Saturn**
Anno di produzione: **1996**
Produttore: **Victor**
Sviluppatore: : **Interno**
Genere: **Platform/Shooter 2D**





# Radiant Silvergun

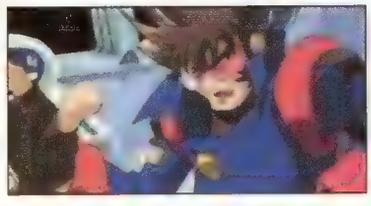
È il mese di luglio del 1998. Il ciclo vitale del Saturn, da mesi in parabola discendente, si approssima inesorabilmente alla dissolvenza in nero. Nelle sale giochi giapponesi, nel frattempo, imperversa uno shoot'em up verticale di alta scuola 2D. Il suo titolo è **Radiant Silvergun**. Il team di sviluppo è Treasure. La scheda su cui gira è una Sega Titan ST-V. Le congiunzioni astrali sembrano tracciate con superficialità dal più prevedibile degli sceneggiatori. Il Saturn accoglie così uno dei più maestosi capolavori della storia del videogioco…

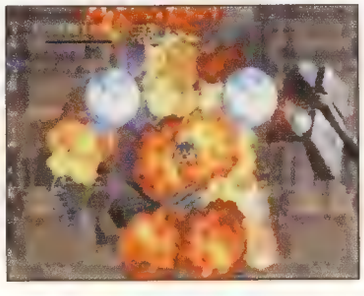
Mentre l'astronave un po' retrò, in stile B-movie anni '60, avanza verso i primi avversari, il giocatore studia con vago sospetto l'arsenale a sua disposizione. Le 7 armi in dotazione, tutte immediatamente utilizzabili, giacciono su 7 tasti del pad Saturn. Su A, B e C si distendono le 3 armi primarie: vulcan frontale, nuclei a ricerca e missili laterali. Su X, Y e Z le 3 varianti: vulcan posteriore, plasma con lock-on e laser a scansione. Su R, infine, la Radiant Sword. Una pressione del tasto dorsale ed una piccola lama compie una rotazione intorno all'astronave, demolendo le navi nemiche ed inglobando i colpi semplici. Ad ogni colpo raccolto la barra superiore si carica. Al suo completamento, come fosse una smart bomb divina, si attiva l'Hyper Sword. Una nuova pressione di R e due enormi lame spazzano lo schermo, seguite da una violenta detonazione. E nel cielo compare nuova luce. Ma intanto la nostra astronave un po' retrò, in stile B-movie, continua ad avanzare verso nuovi avversari, e il giocatore continua a scrutare lo schermo in cerca di informazioni. Sulla parte alta, accanto al punteggio, si avvicendano i livelli di potenziamento delle armi. I tre valori (A, B e C, riferiti ognuno ad un'arma primaria e alla sua variante) sono ancorati a zero, ma è una pura questione di tempo. E di esperienza. Le regole non scritte volute da Treasure vogliono infatti che il livello delle armi non dipenda dai classici power-up, ma aumenti con l'utilizzo delle armi stesse. Utilizzo quantitativo e qualitativo, s'intende. Prevedibili i criteri quantitativi, basati sul numero di colpi mandati a segno e sui tempi di attacco. Più complesse le regole qualitative, sulle quali trova fondamento il cosiddetto chain-system, meccanismo di concatenazione basato sui colori. **Radiant Silvergun** prevede tre classi di navi nemiche: gialle, rosse e blu. La distruzione degli avversari secondo determinate sequenze di colore permette di accumulare punti chain. Le ondate di navi avversarie, da questo punto di vista, si rivelano precisi spunti da cui estrarre le sequenze, in un gioco di approfondimento che sovrasta irrisoriamente qualsiasi altro shoot'em up. E sul quale, per buona parte, si fonda il sistema di potenziamento di **Radiant Silvergun**. Un sistema complesso ed innovativo, in grado di piegarsi all'uso in semplicità (normale utilizzo intensivo delle armi) oppure all'approfondimento (creazione di estese chain), ricorrendo a criteri che evocano meccanismi classici da RPG. Un sistema oltretutto sfruttato alla perfezione nell'allestimento delle due versioni del gioco presenti sul CD: una arcade-version da affrontare con armi iniziali a zero, una Saturn-version nella quale salvare dopo ogni partita, per poi ricominciare mantenendo intatti punteggio e livelli di potenziamento. E così, ad ogni missione, l'esperienza pura di gioco si fonderà con l'esperienza accumulata nell'arsenale, semplificando i primi livelli e aprendo la strada a stage conclusivi da affrontare ad armi pari. E ogni partita non sarà mai uguale alla precedente…

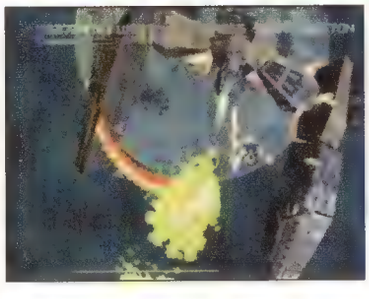
Mentre di altri shoot'em up si ricordano e tramandano i passaggi più memorabili, di **Radiant Silvergun** si conserva l'intera esperienza di gioco. Perché il titolo Treasure è una sintesi di design ai massimi livelli, ferocemente compresso in ogni comparto. Solo il gioco permette di comprendere il perfetto bilanciamento del sistema di armi, come ogni situazione richieda l'uso d'uno specifico attacco, come la Radiant Sword sorregga ogni minimo secondo di gioco, quando ci si trova a raccattare per lo schermo i pochi colpi semplici che il boss ci scarica addosso e che potrebbero significare una smart risolutrice. E solo dopo averne fatto esperienza si possono apprezzare gli schieramenti avversari, perfettamente strutturati, i circa 25 boss, dalla precisa identità comportamentale, il ritmo di gioco, fondato sull'equilibrio dinamico tra strategia e destrezza ai comandi. Sorvolare i cieli di **RS**, in definitiva, è uno spettacolo. La meraviglia grafica di fondali 2D ultradefiniti, di boss poligonali enormi e fluidi, di effetti di trasparenza, di superbe esplosioni e, soprattutto, della straordinaria regia. Le evoluzioni di camera coinvolgono e lasciano senza fiato il giocatore, mentre i dialoghi d'intermezzo ne accompagnano l'avventura descrivendo con perfezione l'atmosfera. E mentre su schermo succede l'inferno, proprio quando il numero di navi e proiettili avversari sembra voler superare quello dei pixel, **RS** non tradisce, riservando rallentamenti sopportabili e limitati a determinate sezioni. E quando vi troverete ad usare il plasma con lock-on, arma in grado di sovraccaricare lo schermo, proprio per ottenere pochi decimi di secondo di prezioso rallentamento, vi verrà quasi da ridere…

**Radiant Silvergun** è un inno alla distruzione. In **Radiant Silvergun** esplode tutto. Ed in fondo è proprio a questo che servono gli shoot'em up. A farti entrare in uno stato di trance che, se dopo dieci minuti di gioco vedi del fumo uscire dal televisore, non ci badi e pensi sia normale. E se esplode il televisore non ti scomponi. Ma ti aspetti il bonus. E se il televisore è Sony, magari, un po' ci godi. Il tempo di ammirare il marchietto Sega sul tuo Saturn bianco, di riporre il sadismo dietro il buonsenso e poi, con calma, di andare a comprare un altro televisore dallo spacciatore di elettronica. Non che stasera ci sia niente di bello in prima serata. Non sia mai. È che devo finire **Radiant Silvergun**, maledizione, e questo è il mio terzo televisore…

Scheda Artistica
Formato: **Saturn**
Anno di produzione: **1998**
Produttore: **ESP**
Sviluppatore: **Treasure**
Genere: **Shoot'em up 2D**







## OUTRO - Fondamenti di evoluzione asincrona, ovvero, la lezione di Lucy Van Pelt

Charlie Brown e Lucy Van Pelt scrutano l'orizzonte, i gomiti appoggiati al muretto che da decenni ne accompagna i discorsi. Lucy: *"Tu credi che la vita abbia le sue cime e le sue valli?"*. Charlie Brown: *"Sì, ne sono convinto!"*. Lucy: *"Allora vuol dire che in ogni vita ci dev'essere un giorno al di sopra di tutti gli altri e che è il più felice, giusto?"*. Charlie Brown: *"Beh, direi che probabilmente è vero…"*. Lucy: *"E se l'hai già avuto?"*…

In questa striscia del 1973 Charles M. Schulz ci regala piccole pozzanghere di verità. Noi, dal canto nostro, mettiamo i piedi in queste pozzanghere e lasciamo orme che ci conducono altrove. Fino al videogioco. I videogiochi sono come la vita? Hanno le loro cime e le loro valli? E se così fosse, le cime e le valli dell'hardware coinciderebbero necessariamente con quelle del software? Mentre scorro gli occhi su altre strisce dei *Peanuts* rifletto sul mondo dell'elettronica. O meglio, sul mondo in generale. Nel pensiero comune lo scorrere del tempo equivale al progresso. Il progresso equivale al miglioramento. Lo scorrere del tempo, quindi, conduce all'incremento della qualità. Sorridiamo e andiamo a comprare un nuovo processore, ma in fondo sappiamo che il videogioco è altra cosa. Ma lo sappiamo davvero? Riflettendo mi viene da pensare alla legge inconscia del mercato del videogame. Abbiamo venduto e venderemo le vecchie console per acquistare le nuove. Abbiamo venduto e venderemo i vecchi giochi per acquistare i nuovi. Dovessimo avvicinarci per la prima volta al videogioco inizieremmo scegliendo una console (ovvio), e la sceglieremmo tra quelle di nuove generazione (altrettanto ovvio?).

Mentre in ambito tecnologico la migliore qualità coincide sistematicamente con il nuovo, tra le paludi del videogioco la questione propone dubbi infiniti. Grandi titoli 2D ci sorridono da Saturn e Neo Geo, egregi RPG ci attendono su Super Famicom, poderosi shooter fregiano Megadrive e PC Engine. Queste sono state le nostre cime. I giorni più felici dell'esistenza del videogioco. Allora, viene da chiedersi, il videogioco è davvero come la vita? È veramente un succedersi di cime e di valli? Volto pagina, leggo altre strisce dei *Peanuts* e penso che, in ogni caso, una differenza continuerebbe ad esserci. Nella vita i giorni felici appartengono al passato e sono solo ricordi. Nel videogioco possiamo scegliere in ogni momento di rivivere il nostro giorno più felice. E non siamo costretti a sperare che il migliore sia domani…

**Alle radici della storia & Next Month**

Il prossimo mese **The First Place** gira all'indietro la manovella del tempo per riapprodare agli anni antichi e ottobittiani dell'MSX. Per chiunque non abbia memoria di tale sistema le prescrizioni sono solo due. La prima: vergognarsi in un angolo. La seconda: recuperare il numero 78 di **Super Console** e studiare per il prossimo mese le due pagine di **Retrogaming** del prode Pedrazzini. Riguardo ai titoli, come ovvio, ci appelliamo per l'ennesima volta al quinto emendamento. Solo un dato trapela: il prossimo mese torneremo alle radici di due imprescindibili saghe della storia dei videogiochi. Questo è quanto. Non pretendete di più. Concludiamo quindi come vuole la tradizione, in bilico sul dubbio e con l'eco dell'incombente domanda del mese: l'evoluzione tecnologica coincide con l'evoluzione del videogioco?

# SUPER**TRIX**



## NBA Street (PS2)

| Codice | Effetto |
|---|---|
| Scarpa, Pallone, Tabellone, Pallone | Turbo illimitato |
| Piatto, Megafono, Megafono, Tabellone | Turbo a zero |
| Palla, Palla, Piatto, Piatto | Divise autentiche |
| Piatto, Piatto, Pallone, Pallone | Divise casual |
| Megafono, Megafono, Megafono, Megafono | Calze ABA |
| Megafono, Pallone, Megafono, Pallone | Giocatori rimpiccioliti |
| Megafono, Piatto, Scarpa, Piatto | Capoccioni |
| Megafono, Scarpa, Pallone, Scarpa | Testoline |
| Tabellone, Piatto, Scarpa, Tabellone | Meno blocchi |
| Tabellone, Piatto, Megafono, Pallone | Meno palle sottratte |
| Megafono, Pallone, Pallone, Megafono | Nessun indicatore dei giocatori |
| Megafono, Tabellone, Scarpa, Megafono | Nessun indicatore di tiro |
| Megafono, Megafono, Pallone, Tabellone | Tempo azzerato |
| Tabellone, Megafono, Piatto, Scarpa | Nessun alley-oop |
| Tabellone, Tabellone, Pallone, Tabellone | Nessun canestro da 2 punti |
| Piatto, Scarpa, Piatto, Piatto | Nessun replay automatico |
| Pallone, Piatto, Scarpa, Pallone | Pallone WNBA |
| Pallone, Piatto, Megafono, Pallone | Pallone EA Big |
| Pallone, Piatto, Piatto, Scarpa | Pallone da spiaggia |
| Pallone, Scarpa, Piatto, Pallone | Pallone da calcio |
| Pallone, Piatto, Piatto, Pallone | Pallone ABA |
| Pallone, Piatto, Piatto, Tabellone | Pallone medico |
| Pallone, Piatto, Tabellone, Pallone | Pallone NuFX |
| Pallone, Piatto, Piatto, Megafono | Pallone da pallavolo |
| Tabellone, Pallone, Piatto, Pallone | Megaschiacciate |
| Tabellone, Pallone, Piatto, Scarpa | Nessuna schiacciata |
| Piatto, Megafono, Tabellone, Scarpa | Più gamebreaker |
| Piatto, Tabellone, Megafono, Scarpa | Meno gamebreaker |
| Piatto, Megafono, Megafono, Scarpa | Nessun gamebreaker |
| Piatto, Piatto, Pallone, Piatto | Springtime Joe 'The Show' |
| Piatto, Pallone, Pallone, Piatto | Summertime Joe 'The Show' |
| Piatto, Scarpa, Pallone, Piatto | Athletic Joe 'The Show' |
| Tabellone, Pallone, Scarpa, Piatto | Captain Quicks |
| Piatto, Scarpa, Megafono, Pallone | Canestri esplosivi |
| Scarpa, Scarpa, Tabellone, Pallone | Tiri da lontano più difficili |
| Scarpa, Piatto, Tabellone, Pallone | Tiri da lontano più facili |
| Tabellone, Piatto, Piatto, Pallone | Potenza totale |
| Tabellone, Scarpa, Piatto, Pallone | Controllo palla indemoniato |
| Tabellone, Tabellone, Piatto, Pallone | Supercolpi |
| Tabellone, Megafono, Piatto, Pallone | Palla incollata alle mani |
| Pallone, Piatto, Scarpa, Tabellone | Nomi dei giocatori |
| Piatto, Megafono, Piatto, Scarpa | Nessuna sovrimpressione |
| Piatto, Piatto, Piatto, Piatto | Tutti i cheat disabilitati |

## Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)

**Modalità Professionisti**
Nella schermata della modalità Arcade, tenete premuti R1 + L1 e il livello di difficoltà Difficile si trasformerà nel livello Professionisti.

## Dave Mirra Freestyle BMX Racers (PS2 USA)

**Sblocco personaggi**
Dave Mirra: ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ↑, ●
Ryan Nyquist: ←, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ●
Troy McMurray: ←, ←, ←, ↓, ↑, →, ↑, ←, ●
Mike Laird: ←, ←, →, ↑, ↑, →, ↑, →, ●
Tim Mirra: ←, ←, →, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ●
Kenan Harkin: ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ●
Leigh Ramsdell: ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, ●
Joey Garcia: ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, ●
Rick Moliterno: ←, ←, ↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ●
Todd Lyons: ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓, ●
John "Luc. E" Englebert: ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ●
Scott Wirch: ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, ←, →, ●
Colin Mackay: ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ●
Zach Shaw: ←, ←, ←, →, ←, ↓, →, ↓, ●

**Divise da gara**
Dave Mirra: ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ●
Ryan Nyquist: ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, ●
Troy McMurray: ↑, ↓, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, ●
Mike Laird: ↑, ↓, →, ←, →, ↑, ↑, →, ●
Tim Mirra: ↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ●
Kenan Harkin: ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ●
Leigh Ramsdell: ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ●
Joey Garcia: ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ●
Rick Moliterno: ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ●
Todd Lyons: ↑, ↓, ↓, →, ↑, ←, ←, ↓, ●
John "Luc. E" Englebert: ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ●
Scott Wirch: ↑, ↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ●
Colin Mackay: ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ●
Zach Shaw: ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ↓, ●

**Tutte le bici**
↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ●

**Ciclisti segreti**
Mike Dias: ↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, ●
Amish Guy: ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ●

## Wacky Races (PS2)

**Codici in libertà**
Per inserire i codici che seguono, selezionate prima la modalità Arcade, una macchina, un nome e infine le Opzioni. Ora entrate nella sezione dei cheat dove, indovinate un po', dovrete inserirli.

| Codice | Effetto |
|---|---|
| Chimpgiveaway | Tutti i tracciati e i tornei |
| Monkeyspoilers | Tutti i veicoli |
| Gadgetclearout | Tutti i marchingegni |
| Thosewackykids | Wacky Races versione per bambini |
| Fastcarsagogo | Livello di difficoltà Dastardly |

## Twisted Metal Black (PS2)

**God Mode**
Durante il gioco tenete premuti L1+L2+R1+R2 e premete ↑, ⊗, ←, ●.
**Armi letali**
Durante il gioco tenete premuti L1+L2+R1+R2 e premete ⊗, ⊗, ↑.
Farete fuori i nemici con un singolo colpo.
**Mega proiettili**
Durante il gioco tenete premuti L1+L2+R1+R2 e premete ⊗, ⊗, △.
**Immunità**
Durante il gioco tenete premuti L1+L2+R1+R2 e premete →, ←, ↓, ↑.
**Armi per energia**
Durante il gioco tenete premuti L1+L2+R1+R2 e premete △, ⊗, ■, ●.

# Gran Turismo 3 A-Spec

**Master Code**
EC878298 1437F4F4

**Macchine a 5 crediti**
New Beetle Cup Car
1C114054 1456E7A2
1C114058 1456E7A5
Ford GT40
1C11078C 1456E7A2
1C110790 1456E7A5
ZZ II
1C11EBB4 1456E7A2
1C11EBB8 1456E7A5
GT One
1C112AAC 1456E7A2
1C112AB0 1456E7A5
Mazda 787B
1C110484 1456E7A2
1C110488 1456E7A5
R390 GTI LM
1C1173D4 1456E7A2
1C1173D8 1456E7A5
Viper GTSR Concept
1C12B3C4 1456E7A2
1C12B3C8 1456E7A5
Ford Escort Rally
1C12B8FC 1456E7A2
1C12B800 1456E7A5
Lancer Evo VI Rally
1C11477C 1456E7A2
1C114780 1456E7A5
Lancer Evo VII Rally
1C11F0EC 1456E7A2
1C11F0F0 1456E7A5
Nissan Z Concept
1C114894 1C114898
1456E7A2 1456E7A5
Celica Rally Car
1C1292D4 1456E7A2
1C1292D8 1456E7A5
Impreza Rally Prototype
1C118044 1456E7A2
1C118048 1456E7A5
Acura RS-X Type S
1C117A1C 1456E7A2
1C117A20 1456E7A5
Nism GT-R LM Road Car
1C12A24C 1456E7A2
1C12A250 1456E7A5

**Pneumatici che non si logorano**
Tutte le classi escludendo Gare in Successione
4D6E6A86 1456A929
4D6E6D2A 1456A929
4D6E6DCE 1456A929
4D6E6C72 1456A929
Gare in Successione
4D6E5A42 1456A929
4D6E5AE6 1456A929
4D6E5D8A 1456A929
4D6E5C2E 1456A929

**Modalità GT – Classe Principianti – Gare completate**
Sunday Cup
1C02F4D4 1456E7A5
1C02F4D8 1456E7A5
1C02F4DC 1456E7A5
Club Man Cup
1C02F378 1456E7A5
1C02F37C 1456E7A5
1C02F380 1456E7A5
FF Challenge
1C02F250 1456E7A5
1C02F254 1456E7A5
1C02F258 1456E7A5
FR Challenge
1C02F274 1456E7A5
1C02F278 1456E7A5
1C02F27C 1456E7A5
MR Challenge
1C02F428 1456E7A5
1C02F42C 1456E7A5
1C02F430 1456E7A5
4WD Challenge
1C02F0B8 1456E7A5
1C02F0BC 1456E7A5
1C02F0C0 1456E7A5
Lightweight Sports Car
1C02F504 1456E7A5
1C02F508 1456E7A5
1C02F50C 1456E7A5
Stars and Stripes
1C02F4B4 1456E7A5
1C02F4B8 1456E7A5
1C02F4BC 1456E7A5
1C02F4C0 1456E7A5
Spider & Roadster
1C02F49C 1456E7A5
1C02F4A0 1456E7A5
1C02F4A4 1456E7A5
80's Sports Car
1C02F0DC 1456E7A5
1C02F0E0 1456E7A5
1C02F0E4 1456E7A5
Race of NA Sports
1C02F44C 1456E7A5
1C02F450 1456E7A5
1C02F454 1456E7A5
Race of Turbo Sports
1C02F410 1456E7A5
1C02F414 1456E7A5
1C02F418 1456E7A5
Audi TT Race
1C02F4E0 1456E7A5
1C02F4E4 1456E7A5
1C02F4E8 1456E7A5
1C02F4EC 1456E7A5
Europe Championship
1C02F4F0 1456E7A5
1C02F4F4 1456E7A5
Legend of Silver Arrow
1C02F510 1456E7A5
1C02F514 1456E7A5
1C02F518 1456E7A5
Altezza Race
1C02F0F4 1456E7A5
1C02F0F8 1456E7A5
1C02F0FC 1456E7A5
1C02F000 1456E7A5
1C02F004 1456E7A5
1C02F008 1456E7A5
Vitz/Yaris Race
1C02F794 1456E7A5
1C02F798 1456E7A5
1C02F79C 1456E7A5
1C02F7A0 1456E7A5
1C02F7A4 1456E7A5
1C02F7A8 1456E7A5
Type-R Meeting
1C02F74C 1456E7A5
1C02F750 1456E7A5
1C02F754 1456E7A5
1C02F758 1456E7A5
1C02F75C 1456E7A5
1C02F760 1456E7A5
Evolution Meeting
1C02F30C 1456E7A5
1C02F310 1456E7A5
1C02F314 1456E7A5
New Beetle Cup
1C02F024 1456E7A5
1C02F328 1456E7A5
1C02F32C 1456E7A5
1C02F330 1456E7A5
1C02F334 1456E7A5
1C02F338 1456E7A5
Gran Turismo World Championship
1C02F208 1456E7A5
1C02F20C 1456E7A5
1C02F210 1456E7A5
1C02F214 1456E7A5
1C02F218 1456E7A5
1C02F21C 1456E7A5
1C02F220 1456E7A5
1C02F224 1456E7A5
1C02F528 1456E7A5
1C0

**Modalità Gran Turismo – Gare Amatori – Gare completate**
Japan GT Championship
1C02F594 1456E7A5
1C02F598 1456E7A5
1C02F59C 1456E7A5
1C02F5A0 1456E7A5
1C02F5A4 1456E7A5
1C02F5A8 1456E7A5
U.S. Championship
1C02F77C 1456E7A5
1C02F780 1456E7A5
1C02F784 1456E7A5
1C02F788 1456E7A5
1C02F78C 1456E7A5
1C02F790 1456E7A5
Europe Championship
1C02F3F4 1456E7A5
1C02F3F8 1456E7A5
1C02F3FC 1456E7A5
1C02F300 1456E7A5
1C02F304 1456E7A5
1C02F308 1456E7A5
Gran Turismo World Championship
1C02F560 1456E7A5
1C02F564 1456E7A5
1C02F568 1456E7A5
1C02F56C 1456E7A5
1C02F570 1456E7A5
1C02F574 1456E7A5
1C02F578 1456E7A5
1C02F57C 1456E7A5
1C02F580 1456E7A5
1C0
German Touring Car
1C02F384 1456E7A5
1C02F388 1456E7A5
1C02F38C 1456E7A5
1C02F390 1456E7A5
1C02F394 1456E7A5
1C02F398 1456E7A5
FF Challenge
1C02F268 1456E7A5
1C02F26C 1456E7A5
1C02F270 1456E7A5
FR Challenge
1C02F28C 1456E7A5
1C02F290 1456E7A5
1C02F294 1456E7A5
MR Challenge
1C02F440 1456E7A5
1C02F444 1456E7A5
1C02F448 1456E7A5
4WD Challenge
1C02F0D0 1456E7A5
1C02F0D4 1456E7A5
1C02F0D8 1456E7A5
Stars and Stripes
1C02F4C4 1456E7A5
1C02F4C8 1456E7A5
1C02F4CC 1456E7A5
1C02F4D0 1456E7A5
Boxer Spirit
1C02F348 1456E7A5
1C02F34C 1456E7A5
1C02F350 1456E7A5
80's Sports Car
1C02F0E8 1456E7A5
1C02F0EC 1456E7A5
1C02F0F0 1456E7A5
Race of NA Sports
1C02F464 1456E7A5
1C02F468 1456E7A5
1C02F46C 1456E7A5
Race of Turbo Sports
1C02F728 1456E7A5
1C02F72C 1456E7A5
1C02F730 1456E7A5
Gran Turismo All Stars
1C02F2C4 1456E7A5
1C02F2C8 1456E7A5
1C02F2CC 1456E7A5
1C02F2D0 1456E7A5
1C02F2D4 1456E7A5
1C02F2D8 1456E7A5
1C02F2DC 1456E7A5
1C02F2E0 1456E7A5
1C02F2E4 1456E7A5
1C0
All Japan GT Champ.
1C02F5D8 1456E7A5
1C02F5DC 1456E7A5
1C02F5E0 1456E7A5
1C02F5E4 1456E7A5
1C02F5E8 1456E7A5
1C02F5EC 1456E7A5
1C02F5F0 1456E7A5
1C02F5F4 1456E7A5
1C02F5F8 1456E7A5
1C0
Tourist Trophy
1C02F4F8 1456E7A5
1C02F4FC 1456E7A5
1C02F400 1456E7A5
1C02F404 1456E7A5
1C02F408 1456E7A5
1C02F40C 1456E7A5
Race of Red Emblem
1C02F2FC 1456E7A5
1C02F200 1456E7A5
1C02F204 1456E7A5
Legend of Silver Arrow
1C02F51C 1456E7A5
1C02F520 1456E7A5
1C02F524 1456E7A5
Altezza Race
1C02F00C 1456E7A5
1C02F010 1456E7A5
1C02F014 1456E7A5
1C02F018 1456E7A5
1C02F01C 1456E7A5
1C02F020 1456E7A5
Type-R Meeting
1C02F764 1456E7A5
1C02F768 1456E7A5
1C02F76C 1456E7A5
1C02F770 1456E7A5
1C02F774 1456E7A5
1C02F778 1456E7A5
Evolution Meeting
1C02F318 1456E7A5
1C02F31C 1456E7A5
1C02F320 1456E7A5
Dream Car Championship
1C02F3BC 1456E7A5
1C02F3C0 1456E7A5
1C02F3C4 1456E7A5
1C02F3C8 1456E7A5
1C02F3CC 1456E7A5
1C02F3D0 1456E7A5
1C02F3D4 1456E7A5
1C02F3D8 1456E7A5


# BIT WORLD

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

VIA CAVALLOTTI, 98 **TEL.039/2720499**
20052 – MONZA (MI) WWW.BITWORLD.IT
TEL./FAX039/747171 WWW.BITWORLD.IT

## PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ALONE IN THE DARK NEW NIGHTM. TEL
BIO HAZARD DIR. CUT L.115.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK L.119.000
BIO HAZARD 3 TEL
BRAVE SAGA1+MODELLINO ROB OT L.129
BRAVE SAGA 2 TEL
CAPCOM GEN. 2 TEL.
CAPITAN COMMANDO L.129.000
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CARD CAPTOR SAKURA L.139.000
CASTLEVANIA CHRONICLES TEL
CHANGE GET A ROBOT L.99.000
CHRONO CROSS TEL
CHRONO TRIGGER TEL.
CLOCKTOWER 1 L.49.000
CLOCKTOWER 2 L.59.900
COSMO WARRIORS ZERO TEL
DEVILMAN L.139.000
DENSHA DE GO L.89.000
DENSHA DEGO 2 L.109.000
DENSHA DE GO PROFESSIONAL L.129.000
DENHA DE GO NAGOYA L.139.000
DIGIMON WORLD 2 TEL
DINO CRISIS 2 TEL.
DRACULA X (JAP) L.95.000
DRAGON BALL FINAL BOUT L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22 L.89.000
DRAGON QUEST 7 TEL
EINHANDER L.69.000
FISHERMAN BAIT L.39.000
FINAL FANTASY TACTICS CON OROLOGIO E CARD L.129.000
FINAL FANTASY ANTHOLOGY TEL
FINAL FANTASY 9 TEL
FINAL FANTASY CHRONICLES TEL
EVANGELION L.89.000
GEPPY X L.129.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR L.79.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. AT TACK . L.89.000
GUNDAM 1.0 L.79.000
GUNDAM 2.0 L.79.000
GUNDAM GHIRENS GREED L.129.000
HOKUTO NO KEN 2 L.139.000
J.L. PERFECT STRYK ER 99 L.39.000
YAMATO BATTLE SHIP 2 TEL
YUNA FINAL EDITION L.59.000
LEGEND OF MANA TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL.
LUPIN III L.89.000
KING OF FIGHTERS 96 L.79.000
KING OF FIGHTERS 97 L.99.000
KING OF FIGHTERS 98 L.119.000
KING OF FIGHTERS 99 L.69.000
MACROSS VFX1 L.79.000
MACROSS VFX2 L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER L.59.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL L.99.000
METAL SLUG L.89.000
METAL SLUG X TEL
POCKET JIMAN L.59.000
POCKET FIGHTER L.39.000

## PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

PERSONA 2 USA L.139.000
KING OF FIGHTERS KYO L.89.000
RANMA 1/2 L.139.000
ROBOT DANDY L.129.000
ROCKMAN X 5 TEL
SHERO SAKUSEN TEL
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX L.119
S.ROBOT WARS ALPHA TEL.
S.ROBOT ALPHA GAIDEN TEL
SAILOR MOON L.139.000
SD GUNDAM G ZERO L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY L.75.000
SD GUNDAM G GENERATION FIF TEL
SLAYER ROYAL 2 L.139.000
STRIDER 1&2 L.129.000
SUMMON NIGHT 2 TEL
TALES OF ETERNIA TEL
TASTUNOKO FIGHT L.139.000
TECHNO BEE TEL
TOKYMEKY MEMORIAL 2 TEL
TIME BOKAN GOGOGO TEL
TIME CRISIS PROJECT TITAN TEL
TOBAL 2 L.89.000
TWILIGHT SYNDROME L.139.000
VALKIRYE PROFILE USA L.139.000
WINNING ELEVEN 2000 TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2000 2° PART TEL
J.L. WINNING ELEVEN 2001 TEL
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION TEL.
999 STORY OF GALAXY EXPRESS TEL
WOODY WOOD PEGGER GO GO GO TEL

### GIOCHI USATI:

SPECOPS L.25000 V -RALLY2 L.25000
SUPERBYKE RACING L.25000EXCITING BASS 2 L.25000FIEA 99 L.19000INT. TRACK & FIELD L.15000TOCA 1 L.15000TOCA 2 L.25000 GRAN TURISMOL.15000 MOTAL KOMBAT TRILOGY L.19.000 MILLENNIGUA L.25000 RIDGE RACER4L.29000NBA LIVE 2000 1..25000ACTUASOCCER2L.15000 NEWMANHAASL.19000 JGTCL.25000

### GAMEBOY ADVANCE TEL

SUPER MARIO ADV. / TONY HAWKS 2
F.ZERO MARIO KART
WILD WILD RACING / CASTLEVANIA
ROCKMAN 8 REATH OF FIRE
ADVANCE GT -A STREET FIGHTER 2 X
FINAL FIGHT JURASSIC PARK 3
RAYMAN ADVANCE / S.ROBOT WAR
WARIO LAND 4 JGTO GOLF

## CD MUSICALI:

CAVALIERI ZODIACO 5CD L.119.000
DRAGON BALL Z L.29.000
SAILOR MOON L.29.000
RANMA 1/2 L.29.000
MAISON IKKOKU L.29.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
FINAL FANTASY 8 4CD L.95.000
FINAL FANTASY 9 4 CD L.99.000
DRACULA X L.29.000
ZELDA 2 DOPPIO CD L.58.000

## ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERS. PSONE L.299.000
CONTROLLER PER DENSHA DEGOL.129.000
JOYPAD COMPATIBILE L.9.900
MEMORY CARD 15B L.9.900
MEMORY CARD 120B L.27.000
MEMORY CARD 360B L.39.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SCHOCK L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA L.29.000
POCKET STATION L.109.000
CONVERTITORE USA/JAP/EURO PER PSONE E SCPH 9002 L.59.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
CAVO SCART RGB L. 9.900
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBRL.79.000
TAPPETO PER DANCING GAME L.39.000
VIDEO CD CARD L.89.000
VOLANTE+PEDALIERA+VIBR. L.69.000
CONVERTITORE ACTIONREPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI GIOCHI CHE USATAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

**MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000**

## PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2 GIAPPONESE L.999.000

### GIOCHI JAP:

ACE COMBAT 4 TEL
ALIVE WORLD SOCCER 2001 (KONAMI)
BIO HAZARD CODE VERONICA L.169.000
BLOODY ROAR 3 TEL
DARK CLOUD L.179.000
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE L.159.000
DEVILMAY CRY TEL
DNA DARK NATIVE TEL.
DYNASTY WARRIOR 2 L.159.000
DYNASTY WARRIOR 3 TEL
DUEL MONSTER 2 TEL
SSX EXTREME RACING L.179.000
EVERYBODY GOLF 3 TEL
EXTERMINATION TEL
EVERGRACE 2 TEL
FINAL FANTASY X TEL.
GRAN TURISMO 3 L.169.000
GUILTY G EAR X TEL
GUNDAM G -SAVIOR L.179.000
GUN HEARTS TEL
KLONOA 2 L.179.000
WINNING ELEVEN 5 TEL
J.L. WINNING ELEVEN 5 TEL
SKY GUNNER TEL
TIME CRISIS W/GUNCON 2 TEL
MOBILE SUITE GUNDAM TEL.
MOTO GP NAMCO L.149.000
ONIMUSHA TEL
REAL ROBOT REGIMENT TEL
SILENT HILL 2 TEL
SUNRISE HERO R L.179.000
ZEONIC FRONT+GUNDAM 0079 TEL
ZOE L.149.000

ACCESSORI:
MEMORY CARD 8MG. L.79.000
SUPPORTI VERTICALI L.49.000
VGA BOX PER IL MONITOR L.129.000
PLAYSTATION 2 JAP+GT3 L.999.000
PLAYSTATION 2 PAL TEL

INTERNATIONAL

a cura di
**Matteo Bittanti**

**feed***back*
mbittan@tin.it

MBF TODAY
AVAILABLE AROUND THE WORLD?

OCTOBER

Matteo "MBF" Bittanti, inviato al fronte di *Super Console PlayStation*. Affetto da una forma terminale di consumo mediatico/mediale compulsivo, il nostro (soprav)vive tra Milano e San Francisco. È l'autore de *L'Innovazione tecnoludica: L'era dei videogiochi simbolici* (1958-1984), (Jackson Libri, 1999). Batterie non incluse.

# Gamespot

## La [v]*ideologia* Sony

"Responsibilities of power
the terrible terrible strain
it must make on your every hour
on your playstation"

"This is an hallucination
and this faces are in a dream
a computer generated environment
a fantasy island
you can do anything
and not have to face the consequences
(...)
you can move us
around into compromising positions
strip us naked
(...)
sit back down again
and press play"

(Radiohead, da *Kid A*)

L'ULTIMA CAMPAGNA PUBBLICITARIA SONY È GIOCATA SULLA DICOTOMIA "normalità" vs. "anormalità". Il manifesto in questione ritrae cinque ragazzi (d'ora in poi, gli "anormali"-normali) che camminano in fila indiana sul muro di un edificio, mentre sullo sfondo si stagliano i presunti "normali"-anormali. L'idea di fondo è che PlayStation2 consente di sovvertire ogni legge della fisica e, *de facto*, di videoludizzare il "reale".
La *press-release* Sony è ancora più chiara (?):

> Il primo elemento [*del Third Place, ndt*] sono le "possibilità infinite", cioè la possibilità di espandere il proprio mondo senza più i limiti imposti dalla "normalità" attraverso PlayStation2. La nuova campagna ha per soggetto un mondo girato dove la normalità è rappresentata da alcuni ragazzi che camminano sopra un palazzo mentre l'anormalità è tutto cio' che è rigido e concreto; questo ampliamento delle possibilità è dovuto all'uso di PlayStation2.

La pubblicità non presenta particolari effetti speciali, quelli che Christian Metz avrebbe definito *trucage*: si intuisce chiaramente che gli "alienati" anormali/normali sono semplicemente "allineati" al marciapiede.
L'immagine contiene tuttavia elementi destabilizzanti. L'assenza di escrementi animali, macchine parcheggiate di traverso e soprattutto extra-comunitari che vendono copie pirata di videogiochi PlayStation sul marciapiede - l'immigrato spaccia il software ma non lo consuma, lo ricordiamo - finiscono per evidenziare anzichè occultare il carattere fantasmatico del manifesto. I cinque "anormali"-normali indossano capi di vestiame relativamente anonimi - jeans, scarpe da tennis, t-shirt – in modo da facilitare il meccanismo di identificazione dello spett/attore. La presenza delle due ragazze serve a ribadire il concetto che la *"penetrazione femminile di PlayStation sta crescendo"* e poi la console è per definizione femminea mentre il computer è maschio. Il numero "tre" ricorre in forma quasi subliminale: vedi le magliette di due dei "tre" ragazzi e le "tre" immagini della console in basso a destra, che rimandano ipertestualmente al "terzo luogo" che fa da *leit-motiv* dell'intera campagna pubblicitaria di PS2 e che a sua volta rimanda alle teorie di Winnicot sulla dimensione ludica come "terza dimensione". Non è chiara la meta dei cinque anormali, quello che conta è che siano in movimento (*"Dove vuoi andare oggi?"* recitava il mantra Microsoft). Si noti che lo sguardo della quinta anormale-normale è rivolto ad una delle finestre dell'edificio, e, per estensione, a PlayStation2, il che suggerisce l'equivalenza tra le due (PlayStation=finestra). La console offre quindi un'apertura, un passaggio, un varco al simul-mondo. Si noti, inoltre, lo stridente contrasto tra l'anonimità dello scenario e l'idea stessa di *high-tech* associata a PlayStation2. La console rappresenta, per il momento, lo stato-dell'-arte del divertimento elettronico. L'espressione "stato-dell'-arte" ribadisce la natura artistica dell'oggetto tecnologico: PlayStation è causa ed effetto dell'incessante processo di evoluzione del technoludico. È il qui-ed-ora dei videogames, è il *cutting edge*, come dicono in America, dove "edge" significa tanto spigolo (l'angolo dell'edificio) quanto limite (cosa si cela dietro l'angolo? *Hell's Round the Corner Where I Shelter*, Tricky). È l'*avant-garde*: l'elegante

*L'immagine nell'imagine. I manifesti pubblicitari Sony. Il tizio in motorino è Nanni Moretti.*

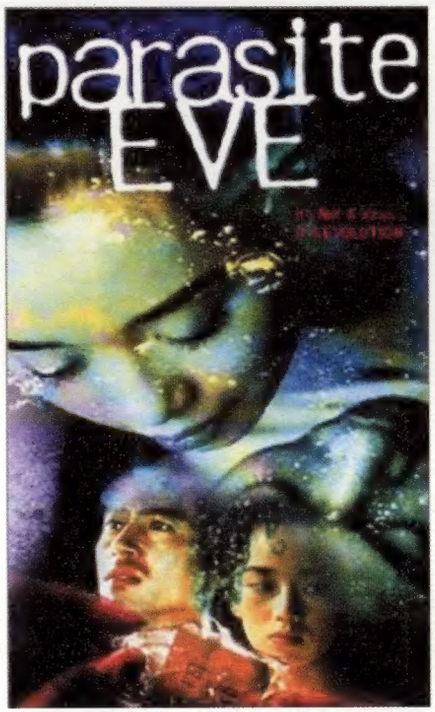
*design* di Gotoh, un nome che rimanda ai rivali di Godzilla, tipo Mothra. Come in *The Matrix*, nulla è come appare: la più grande vittoria dell'ideologia simulazione non consiste nel riprodurre fedelmente ciò che non esiste se non nell'immaginazione, bensì restituire l'ordinario, il triviale: un vicolo cittadino contaminato dall'inaspettato. Contrapposizione binaria tra lo squallore dell'edificio dell'immagine e la superficie nera, totemica del grattacielo PS2. Una linea semplice, minimale che occulta l'esoterica complessità della circuiteria interna, circuiti di mille valvole ed insalata di matematica. PS2 come sintesi di complessità e semplicità, la medesima filosofia di Bang & Olufsen. L'*high tech*, per definizione, è feticistico. La feticizzazione della tecnologia, spesso motivata da pure esigenze commerciali - vedi lo spazio *Fetish* di *Wired*, supplemento pubblicitario di una pubblicazione che non ha alcun contenuto/senso al di fuori di quello promozionale - feticismo fanatismo che nel caso dei videogiochi assume una portata quasi inquietante, feticismo che deriva da una esaltazione dello stile sulla forma, della superficie sulla profondità. Il valore immanente nel marchio PlayStation che per definizione non abbisogna di ulteriori giustificazioni. Auto-referenzialità iconografica: Sony è un sigillo di qualità che trascende ogni attualizzazione. Il fanatico è il Gas di *eXistenZ* che bacia i piedi ad Allegra Geller, ma come Giuda la tradisce per trenta denari. L'high tech PlayStation incarna i valori del sacro, l'*headline* "*le possibilità sono infinite*" forma un crocifisso capovolto e facendo andare i DVD al contrario il demonio si materializza sullo schermo e si impossessa del giocatore (vedi *Brainscan*, ma anche *The Ring*). Blasfemia digitale: *Bleemcast*! PlayStation sta in piedi grazie al *vertical stand*, è il totem della nuova generazione che cammina sui muri e, come, Linda Blair ne *L'Esorcista*, scende le scale come arachnidi e vomita arachidi + burro di noccioline. PostScriptum2 è un totem ed un taboo allo stesso tempo. PixelStation2 è post-tecnologico nel senso che la sua funzione di macchina dei sogni è subordinata al suo apparire, al suo comunicarsi, al suo manifestarsi. Il fantasma della/nella macchina. Monolite kubrichiano che avvia la rivoluzione, dà un senso alla vita del giocatore, attualizza il suo codice, la ricerca di Dio nei meandri della matrice (William Gibson, *Neuromancer*). La magia della tecnologia come ha scritto Erik Davis e prima ancora Arthur Clarke (*"Any sufficiently developed technology is indistinguishable from magic"*). Ne *La vita sullo schermo* (1995), Turkle parla di *"fenomeni tecnologici complessi che sembrano magici"* che *"danno luogo speculazioni spirituali, persino religiose"*. PlayStation è una scatola nera, magica, il vaso di Pandora, che una volta aperta, diventa incontrollabile. Il giocatore/apprendista stregone, tenta di controllare attraverso il joystick/bacchetta magica una tecnologia che non comprende appieno, ma che tuttavia lo affascina e lo ipnotizza. La narcosi del technoludico. E allora si spiega la necessità di spiritualizzare il videogame e camminare sui muri: se l'era della riproducibilità meccanica ha ucciso l'aura dell'opera d'arte, l'era della riproducibilità digitale la risuscita. PS2 ribalta la dialettica servo-padrone, vedi *Tempi Moderni* di Chaplin, vedi la figura del cyborg fruitore, unione di organico ed inorganico, mecha e orga, doppia attualizzazione, comunione e liberazione, nuova prigionia. Allora diventa blasfemia/eresia negare/sottovalutare il potere di Sony PlayStation, in verità in verità ti dico non avrai altro Dio all'infuori di me. Il corpo incorporato nella macchina, il corpo technoludico, post-umano per definizione. Schizofrenia, indubbiamente. Gli effetti speciali dei videogames che diventano affetti speciali per i giocatori, l'amore per la macchina, il motore delle emozioni del duemila, non a caso Sony professa una progressiva emancipazione del corpo, la PlayStation9 è fruibile solo con il pensiero - interfaccia telepatica. *Scanners*. PlayStation2, la scelta della generazione "anormale"-normale.

# cineludismo

## La vigilia del parassita

DOPO LE ABERRAZIONI DI TAKASHI *"AUDITION"* ISHII, KIYOSHI *"BARREN Illusions"* Kurosawa, Hideo *"The Ring"* Nakata e Takashi *"Dead or Alive"* Miike - i massimi esponenti della *new wave* horror nipponica – arrivano i deliri di Masayuki Ochiai. L'autore dell'adattamento televisivo di *Parasite Eve* (*Parasaito Ivu*, in originale) ha ripreso direttamente i temi del romanzo di Sena Hideaki, tralasciando le varianti introdotte da Squaresoft con *Parasite Eve 1 & 2*. Il film aggiorna il mito di *Frankensten* di Mary Shelley, con la mediazione di Stuart *"Re-Animator"* Gordon. In effetti, *Parasite Eve* può essere considerato la versione riveduta-e-corretta di *"Bride of the Re-Animator"*. Nagashima Toshiaki è il classico scienziato matto alle prese con esperimenti di biotecnologia, nella fattispecie gli effetti dei mitocondri – microorganismi parassitari che vivono nel nostro corpo. Quando la moglie Kiyomi muore in seguito ad un incidente d'auto, Nagashima tenta di riportarla in vita con l'ausilio dei mitocondri. Ovviamente la resurrezione avrà conseguenze deleterie. La prima a lasciarci le penne sarà Sachiro, l'assistente dello scienziato. Ma i parassiti puntano in alto: conquista del mondo e spazzare via la razza umana... A metà tra *Andromeda* (1971) e *Virus* (2000), *Parasite Eve* ripropone tutti i clichè del genere catastrofico-horrorifico: il contagio inarrestabile, la lotta contro il tempo e così via. Il risultato è tuttavia apprezzabile nonostante il budget limitato (del resto, si tratta di un film per la televisione). Secondo *Animerica*, il soggetto del film sarebbe stato acquistato nientepopodimeno che da Madonna. La cantante vorrebbe infatti affidare al marito Guy "Snatch" Ritchie la regia dell'eventuale *remake* anglosassone. Mah...

**PARASITE EVE**
*Diretto da:*
Masayuki Ochiai
*Cast:*
Nagashima Toshiaki (Mikami Hiroshi), Nagashima Kiyomi (Hazuki Riona), Asakura Sachiko (Nakajima Tomoko), Dr. Yoshizumi (Bessho Tetsuya), Ono Tatsuro (Inagaki Goro), Anzai Mariko (Omura Ayako), Ishihara Mutsuo (Mitani Noboru), Kataoka Shigeru (Kawarasaki Kenzo), Shimizu Manabu (Watanabe Ikkei)
*Prodotto da:*
Fuji Television Network, Kadokawa Shoten Publishing
*Formato:*
DVD
*Origini:*
Japan (1997)




# [r]umori

PUBBLICATO LA SCORSA PRIMAVERA DALL'ETICHETTA PORK, L'ALBUM DI debutto di Tetris, trio russo formato da Dmitry Rubegov (la mente), Vlad Lozinsky e Pavel Hotin, è diventato un vero e proprio *cult* nei circuiti underground. DJ residents nel club più edgy di Mosca, il "Propaganda", Tetris regalano un'ora di beat irresistibili, cavalcate aurali che spaziano dall'ambient-electro al downtempo più frizzante. Nove brani impreziositi da brillanti arrangiamenti swing/lounge e dai vocalizzi di Tatiana Ipatova. Tra le chicche, la versione due punto zero di *Bye-Bye Baby* con tanto di sample della bionda esplosiva. Guardando al futuro con un briciolo di nostalgia per il passato. Ludicamente consigliato.

# altrisuoni**ultrasuoni**

| | |
|---|---|
| Fluke | **Progressive History X** |
| Secret | **Human League** |
| Feeder | **Swim** |
| Nine Inch Nails | **Broken Machine** |

# mbfmail

"...Già ai tempi dell'oratorio feriale (simpatica iniziativa di vari parrocchie nei mesi estivi per tener lontani i ragazzetti dai 6 ai 14 anni dalle rispettive famiglie) nei miei incontri di *fùtbol* venivo soprannominato Macigno o Roccia (tra l'altro, ero un cannoniere coi fiocchi... e non t'azzardare a pensare CiccioBomboCannoniere eccetera che non è simpatico affatto!), e mo anche tu, mi riporti agli anni spensierati della mia fanciullezza quando la felicità si presentava a me sotto forma di un pallone e di un prato verde in cui correre e scorrazzare a perdifiato, oppure con le bicidettate nei boschi sulla mia Doniselli gialla (sigh!) da cross (senza molleggi che mia madre pensava fossero pericolosi... grrrr!) dove si organizzavano la tragica caccia al tesoro o battaglie a scalpi tra due fazioni per difendere il proprio territorio con annessa bandiera... o ancora con i gelati per merenda distribuiti dall'oratorio stesso compresi nel prezzo, e ogni giorno c'era un gelato diverso ma se non ti piaceva potevi scegliere in alternativa due ghiaccioli (Ercolino forse la marca, quella con un bambinetto seduto sulla confezione... cioè, non seduto sulla confezione, era solo seduto... ma stampato sulla confezione... per essere precisi) sperando di non beccare il temutissimo azzurro-anice che faceva bleahhh... che bei gelati un tempo: il Blob... il Piedone... poi c'era quello con la faccia di un cowboy e il naso era una cicca nel senso di gomma da masticare... ricordo ancora la gioia e l'eccitazione di tutti l'anno in cui venne introdotto sul mercato il Calippo... accidenti che bella invenzione... un anno seguente avevano tentato di rifilarci un clone del Calippo, quello con la confezione in plastica... bastardi... purtroppo gli anni del Magnum e del Maxibon mi hanno visto fuori dal giro degli oratori feriali... peccato!"
**luca**villa

# Credits & Special Thanks

marcomario (*feedback & brainstorming*), ferruccio (per *kid a*), federico croci (*perchè il divertimento non è solo elettronico, ma anche meccanico*), manrico corazzi, stefano ebollito, rob riddle (*soundscapes*), john sellers, aiko tsukamoto (*per il DVD di Avalon*).

# PrimoPiede

**PRIMO PIEDE - SUPER CONSOLE - VIA XXV APRILE, 3 - 20091 BRESSO (MI)**
**E-MAIL: superconsole@futura-ge.com**

**Attenzione:** la redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

**CERCO** per PSone il gioco **Xenogears** in versione USA completo di manuale e in buone condizioni. Per ulteriori informazioni mandare una e-mail all'indirizzo voodooz@katamail.com oppure mandare un SMS al numero 338/2245376.

**VENDO** per Dreamcast e PlayStation2 alcuni titoli. Per ulteriori informazioni inviare una e-mail all'indirizzo dreamen@katamail.com oppure un SMS al numero 340/5905127.

**CERCO** per PSone **Parasite Eve 2** e **Ehrgheiz** in versione PAL. Annuncio valido solo per Roma. Per informazioni chiamare o mandare un SMS al numero 388/8488688 dalle 21 in poi.

**CERCO** i seguenti giochi per PSone: **Speed Power Gunbike**, **Sailor Moon Super S**, **Vanguard Bandit**, **Gunnm**, **Masked Rider**, **Athena**, **Gundress**, **Horned Owl**. Per informazioni spedire una e-mail all'indirizzo claudiorobot@ciaoweb.it o mandare un SMS al numero 347/5153437.

**VENDO** i seguenti giochi: per Dreamcast **SegaGT**, **Gunbird 2**, **Mars Matrix** e **Capcom Vs SNK Pro**, tutti in versione JAP a L 70.000 cadauno. Per Gameboy Advance **Rayman Advance** e **All-Star Baseball 2000** a L 40.000 caduno. Per PC **Myth 2**, **Links 2001**, **Shogo**, **Starcraft** + espansione, **Broodwar**, **NBA Live 99**, **Icewind Dale** (USA), **MDK 1** & **2**, **G-Police**, **Turok**, **Railroad Tycoon** + espansione, **The Second Century** a prezzi variabili tra L 15.000 e L50.000 cadauno. Causa l'inutilizzo i giochi sono praticamente nuovi e completi di scatole, fascette, istruzioni etc. Per informazioni telefonare al numero 328/8314104 e chiedere di Antonio.

**VENDO** videogiochi in versione JAP, USA, PAL e periferiche per Dreamcast, PSone, PlayStation2, Saturn, Nintendo 64, tutti originali e tenuti benissimo, con libretto d'istruzioni e talloncino, quest'ultimo solo per le versioni JAP. I prezzi proposti sono eventualmente trattabili. Per informazioni telefonare ore pasti al numero 335/7541111 e chiedere di Andrea.

**VENDO** console Dreamcast con 3 giochi, **Sega Rally 2**, **Sega GT** e **Metropolis Street Racer** e una memory card a L 300.000. Per informazioni telefonare al numero 0171/383484 oppure al numero 339/8678220 e chiedere di Andrea.

**CERCO** per PSone **Final Fantasy IX** e **Koudelka**. Sono disposto ad eventuali scambi con altri giochi di ruolo quali **Xenogear**, **Eternal Eyes**, **Grandia**, **Star Ocean**, **Final Fantasy VIII** ecc. Richiesta massima serietà. Per informazioni telefonare ore pasti al numero 080/3978149 e chiedere di Biagio.

**CERCO** per PlayStation2: **Madden 2001**, **NCAA Football 2002**, **NCAA Gamebreaker 2002**, **NBA Shootout 2002**, **NFL Gameday 2002** e molti altri, in qualsiasi versione. Per ulteriori informazioni telefonare dalle ore 20 alle 21 (no sabato e domenica) e chiedere di Cristian.

**VENDO** per PlayStation2 i seguenti giochi in versione PAL: **F1 Championship Season 2001** e **La 24 Ore di Le Mans**. Vendo inoltre per PSone **Toca World Touring Cars**. Spese di spedizione a carico del destinatario. Per informazioni telefonare dopo le ore 20 al numero 331/844131 e chiedere di Alessandro.

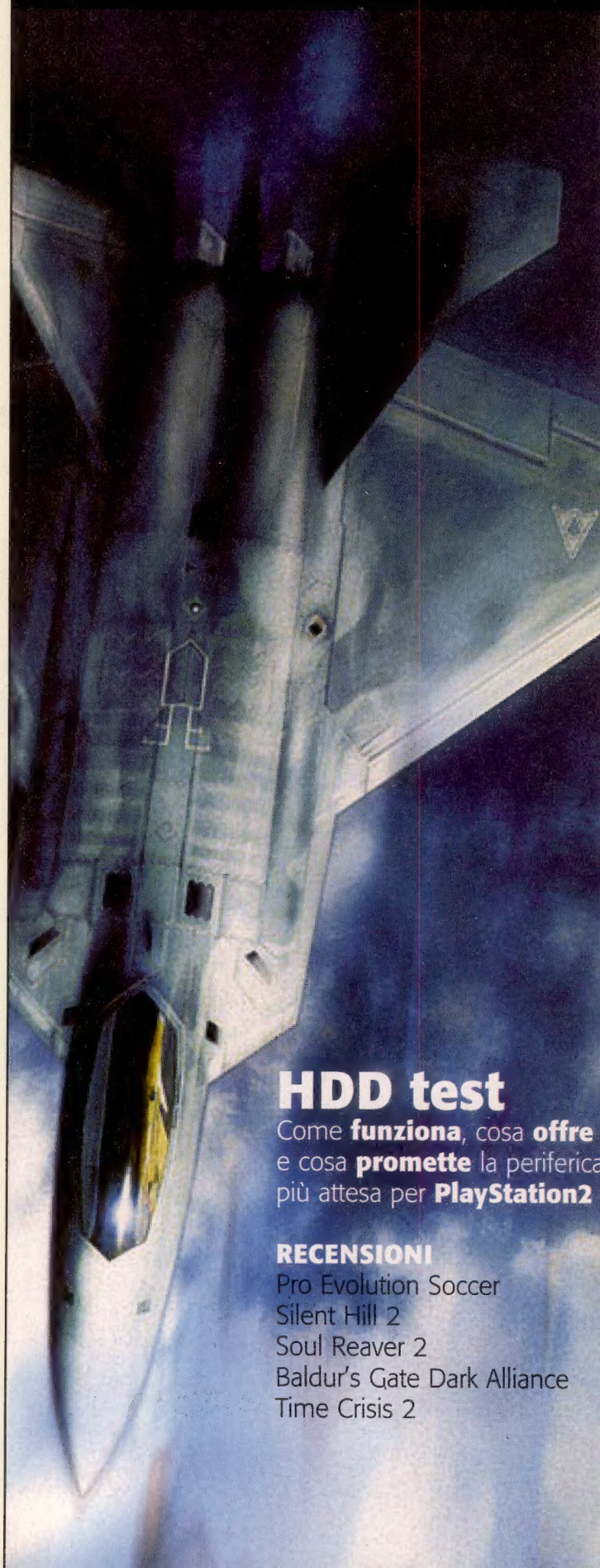
**VENDO** PSone perfettamente funzionante con 2 joypad e 1 memory card a L115.000. Vendo inoltre i seguenti titoli: **Final Fantasy VIII** (L 45.000), **Final Fantasy IX** (L 89.000), **Ridge Racer 4** (L 39.000), **Gran Turismo** (L 29.000), **Dino Crisis 2** (L 39.000), **Colin McRae Rally** (L 30.000), **X-Men vs Street Fighter** (L 35.000), **Resident Evil** (L 20.000), **Resident Evil 3** (L 50.000), **Metal Gear Solid** (L 60.000), **FIFA '99** (L 29.000), **FIFA 2000** (L 39.000), **Tekken 3** (L 40.000), **Tomb Raider 4** (L 50.000), **Medievil 2** (L 49.000), **Duke Nukem: Time to Kill** (L 29.000). Per informazioni telefonare al numero 434/28904 dalle ore 18 alle 20 dal lunedì al sabato.

**VENDO** per PlayStation2 in versione PAL: **Gran Turismo 3**, **Z.O.E.** (**Zone of the Enders**) e **Tekken Tag Tournament**. Inoltre vendo per PSone **ISS Pro Evolution 2**. Prezzi da concordare. Sono anche disposto ad un'eventuale scambio con **Super Mario Advance** e **Castlevania: Circle of the Moon** per GameBoy Advance e **Zelda Oracles of Ages** e **Zelda Oracle of Season** per GameBoy Color. Lo scambio è valido solo per **Z.O.E.** e per **Tekken Tag Torunament**. Per informazioni telefonare al numero 380/3193666 (no SMS) e chiedere di Marco. Si presta e si richiede massima serietà. Annuncio valido solo per Napoli e provincia.

## NEXTMONTH

**Super Console** sale a bordo dei caccia digitali di Namco e prende parte alla prima battaglia aerea combattuta sui cieli del 128bit Sony. La cronaca degli eventi...

sul numero di **novembre**



**HDD test**
Come **funziona**, cosa **offre** e cosa **promette** la periferica più attesa per **PlayStation2**

**RECENSIONI**
Pro Evolution Soccer
Silent Hill 2
Soul Reaver 2
Baldur's Gate Dark Alliance
Time Crisis 2

opinionleader.it

# Con Primoscooter chi è senza peccato... avrà in premio il secondo cinquantino!

## Solo su www.primopremio.it

**Primoscooter è il pacchetto assicurativo che premia chi sa essere prudente**

**Primoscooter comprende la tessera ACI MotoCity e un telefono TIMMY TELIT 910i con 50.000 lire di traffico telefonico prepagato e attivazione inclusa**

Vittoria Assicurazioni

Per maggiori informazioni Numero Verde 800-801179

Pagamenti online con Poste.it

primopremio

Telit

TIM Vivere senza confini

In collaborazione con:

ACI Automobile Club d'Italia

ERG

NOLAN

PIAGGIO

TIM Vivere senza confini

Vittoria Assicurazioni

# faized 44933

## e trovi un logo da figo vero

**Centinaia di loghi, tutti nuovissimi, su www.zed.it**

| | SMS di richiesta |
|---|---|
| | LOGO AMORE2 |
| | LOGO FELICE |
| | LOGO OCCHI |
| KENNY | LOGO KENNY2 |
| | LOGO SNIFFSNIFF |
| | LOGO RIMINI |
| | LOGO CUORI |
| | LOGO BACIO |
| Ciao! | LOGO CIAO1 |
| | LOGO GATTO3 |
| | LOGO PORCOSPINO |
| WOH! | LOGO CANE |
| | LOGO ORSETTO4 |
| | LOGO SMART |
| asroma | LOGO ROMA |

# vai di pollice!

x avere direttamente sul tuo cell

**suonerie - SMS anonimi - calcio - ferrari - oroscopo**

x saperne di + sui nostri servizi invia l'SMS AIUTO al 44933 oppure visita **www.zed.it**

## *Per utenti TIM - lire 1100 (+ IVA 20%)*

1.

Componi l'SMS di richiesta così:
Prima parola **LOGO**
Seconda parola **GRRR**
lasciando uno spazio fra le due parole

2.

Invialo a zed al n. **44933** (memorizzalo sul tuo cellulare!)

3.

In pochi istanti, ecco il tuo oroscopo.

zed TM

I Loghi Operatore sono supportati dai seguenti cellulari: Nokia: 3210 - 3310 - 3330 - 5100 - 5110 - 5130 - 6090 - 6110 - 6130 - 6150 - 6210 - 6250 - 7110 - 8210 - 8810 - 8850 - 8890 - 9110 - 9110i. Il servizio è disponibile per gli utenti TIM, per richieste dall'Italia. Il prezzo di un logo è di lire 1100 - Eu 0,568 (+IVA 20%). Per le informazioni complete del servizio Loghi visita www.zed.it. Il servizio è fornito da Sonera Zed Italia s.r.l., P.le Biancamano, 8 Milano. L'elenco completo dei servizi zed è su www.zed.it. Servizio Clienti: via voce chiamando il 119 di TIM (tutti i giorni, 24h); via E-mail scrivendo a info@zeditalia.it. SMS di risposta: non più di tre. TIM è un marchio registrato di Telecom Italia.

© 2001 by Sonera Zed Italia s.r.l.